




Teen Titans

Scurge Hive

Curious George
Rampage Total Destruction



Revista Oficial de Nintendo®

PÓSTER BROS.

Reporte GAME DEVELOPERS CONFERENCE



New SUPER MARIO BROS.®

A lo GRANDE

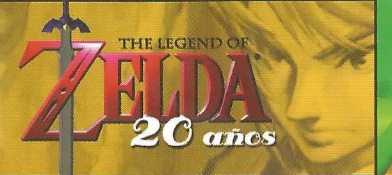


LOST MAGIC
METROID PRIME HUNTERS
HARVEST MOON: MM

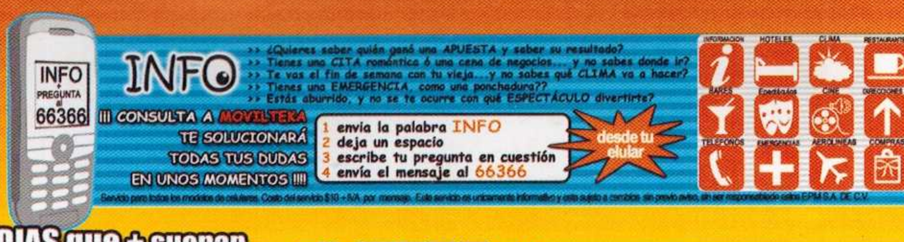
PRECIO:3.500 BS



Año 15 No 5









MELODIAS que + suenan

Monofónicos
Costo/sms $13.00 + I.V.A

22122

Envia al 22122
TONOCN "cod.melodia" marca cel
Ejem.: TONOCN 20869 nokia al 22122

Polifónicos
GSM Costo/sms $13.00 + I.V.A

Envía POLICN "cod. melodia" al 22122
Ejemplo: POLICN 20869 al 22122

NOVEDADES + Nº 1
21172 Killing loneliness Him
21163 Rompe Daddy Yankee
21109 Luxurious Gwen Stefani
21110 I Still back Back street boys
21114 Muñeca de trapo La oreja de Van Gogh
21121 Si no estas conmigo Cynthia y Jose Luis
21164 Infinito Bunbury y Julieta Venegas
21168 Stupid girls Pink
21167 Maldita primavera Yuridia

CINE, TV y JUEGOS
20042 El exorcista
20189 Rocky BSO
21120 Everwood B.S.O.
20191 Indiana Jones
20212 Shin Chan tv theme
20211 Mision Imposible
20061 Pinky y cerebro
20217 Titanic
20081 La pantera rosa
21033 Los pitufos tv
20205 Pajaro Loco tv
20674 Save me Smallville
20562 Silbido Kill Bill
20192 Regreso al futuro
20196 Los Cazafantasmas BSO
21084 Scooby Doo theme Simple Plan
20557 Marcha imperial Star Wars

codigo 21171 Cheers
codigo 21170 ALF

DANCE + Clasicos + Reggaeton
20993 Me gustas mucho Rocío Durcal
21173 Check it on Beyonce
21122 Love comes again DJ Tiesto
20425 Retorciendo palabras Fangoria
20459 Yeah Usher
21184 Solamente una vez Los Panchos
20106 Played alive Safri Duo
20239 La lambada Desconocido
21186 Friday I'm in love The cure
20009 Dilemma Nelly Feat. Kelly Rowland
20043 Fiesta Pagana Mago de Oz
20245 Hotel california Eagles

top LATINO + MEXICANO
21185 Si nos dejan Luis Miguel
21177 Amor a la mexicana Paulina Rubio
20982 Rutinas Chenoa
21118 Carismatico Babasonicos
21192 A Dios le pido Juanes
21039 Calinda Ritmo dynamic
21034 En el 2000 Natalia Lafourcade
21089 Regresa a mi Il divo
20760 Para tu amor Juanes
21015 Para que regreses El chapo de Sinaloa
21092 Volveras El canto del loco
20972 Sera Lu
21065 Juegos de amor Moenia
20880 Don Miranda
20627 La tortura Shakira y Alejandro Sanz
21113 Seduccion Thalia
21116 Te echo de menos Chayanne
20779 Mi credo K-Paz de la Sierra
20529 Pobre diabla Don Omar
20583 Lo que pasó Daddy Yankie
20778 Dulce Niña Na na na Kumbia Kings
21085 Volverte a amar Alejandra Guzman
21112 Detalles Yahir
20433 En los puritos huesos Banda el limon
20606 La camisa negra Juanes
20533 Dame más gasolina Daddy Yankee feat Pitbull

top LISTAS MUNDIALES
21123 Jesus of suburbia Green Day
21111 Dirty Harry Gorillaz
21117 When I'm gone Eminem
21189 In my place coldplay
21187 Get the party started Pink
20865 It will be burning Sean Paul
21077 The real Slim Shady Eminem
20981 My humps Black eyed peas
20592 Hung up Madonna
20812 Tripping Robbie Williams
20866 Wake me up when september ends Green day
20810 You're beautiful James Blunt
20871 All about us Tatu
20823 Cool Gwen Stefani
20488 American idiot Green day
21188 I want it that way Back Street Boys
20611 Welcome to my life Simple plan
21070 Remind me Usher
20146 Clocks Coldplay

Te llaman!!



10379 Mi GOBER PRECIOSO
10289 Tu novia enojada
10287 El amigo en el teibol
10290 Mamá llamando a su hijito

Envia REALCN "cod. del Real" al 22122
Ejemplo: REALCN 10379 al 22122
GSM Costo/sms $13.00 + I.V.A

SONIDOS & EFECTOS REALES
GSM Costo/sms $13.00 + I.V.A

Envia REALCN "cod. del Real" al 22122
Ejemplo: REALCN 10243 al 22122



NUEVOS
10235 un alien con malas intenciones respira en tu cuello
10269 pedazo de formula1 viene y se va
10233 un dibu animado dando pasitos y derrapando
10227 gitanos rumanos cantando al tlf...

ILBERTO GLESS
10192 Soldados Contesta
10177 Arriiiiba el Américaaa!!!
10184 Pááaaasenle de suadero,maciza,chorizo...

TOP REALES DESCARGAS
10077 un lobo solitario aúlla...de miedo
10121 sable láser de las galaxias
10026 Toma pedo!!tu movil apesta
10002 Tengo una vaca lechera:...
10104 rugido de león el rey de la selva rugiendo...
10099 grito de terror terrorifico
10081 Caballo relinchando
10117 risa maléfica de vampiro chupasangre
10084 hazte con la cancion silbada mas simpatica
10034 Norman Bates vuelve a las andadas
10027 con un eructo asi puedes despeinar al vecino
10095 kikirikiiii levántate ya vago¡
10125 rugido de tigre bengali
10082 no te olvides de tirar de la cadena, guarro¡
10007 Pajaritos piando en el nido
10114 Poseida gritando histérica perdida
10069 tarzán gritando por que se le ha roto la liana.
10100 grito de miedo... Se me hielan las venas
10037 que alguien descuelgue el telefono
10008 T-Rex ruge en tu movil

JUEGOS JAVA
Envia JUEGOCN "cod. del juego" al 22122
Ejemplo: JUEGOCN 81531 al 22122
(2 sms por descarga, costo/sms $13.00 + I.V.A.) GSM

Vortex Racer cod. 81460





Box It! cod.81528



JUEGOS JAVA PREMIUM
Envia un mensaje con el texto JUEGOCN GSM "espacio" "cod. del juego" al 66366
Ejemplo: JUEGOCN 81565 al 66366
(4 sms por descarga, costo/sms $10.00 + I.V.A. costo total $40.00 + IVA)



Fotos
Envia IMAGENCN "cod. imagen elegida" al 22122
Ejemplo: IMAGENCN 71203 al 22122
GSM Costo/sms $13.00 + I.V.A



































73399 70078 72851 70212 73403 70244 70674
72840 70266 72527 70371 70673 70675 70806
71242 70968 71008 71026 71203 70090 71361
71477 70185 73000 71556 71751 71792 71987
71989 72529 71997 72039 72119 72165 72451
73374 72372 72377 72390 72392 72562 72648
72529 72850 72714 72818 71243 72828 72835
72838 72849 72865 72867 73001 73043 73344

NOMBRE+IMAGEN
GSM



pon la imagen y el texto que quieras

Envia NOMBREICN + "cod.imagen" + "cod. tipo letra" + "nombre/texto" al 22122
Ejemplo: NOMBREICN 70061 6 pepe al 22122




¿Sabes qué significa tu nombre?
Envia SIGNCN "tu nombre" al 44244
Ejemplo: SIGNCN maria al 44244
¡hay + de 1,200 ! para saber si tenemos el tuyo entra en www.movilteka.com
(costo/mensaje de $3.00 + I.V.A.)

ANIMACIONES CHIDAS
Costo/sms $13.00 + I.V.A GSM

Envía ANIMACN "cod. animacion" al 22122
Ejemplo: ANIMACN 90612 al 22122



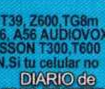




90617 90620 90623 90643
90712 90740 90748 90757

GSM Aplican tarifas vigentes de transporte Telcel GSM

CEL.COMPATIBLES: MONOFONICOS:NOKIA: 1220 5125, 8260, 8265, 3650, 3395, 7210 8890, 9290, 3595, 5100, 6100, 6590I, 6560, 3100, 7250, Ngage.SONY ERICSSON T18d, T60d, T68i, T200,T106, T610, P800, P900, T300, T39, Z600,TG8m MOTOROLA: V120T,V60T, C150, C350, C388,T720i, T193,E380, T730i SAMSUNG: STH-A355, STH-N325,STH-V200 XGH-105,E715,STH-T100, STH-1375 LG: VV3000S,G1500, VV300S PANASONIC: EB-TX31 SIEMENS: M46, A56 AUDIOVOX: GDU 325 MITSUBISHI: G310 LOGOS Y NOMBRE B/N: NOKIA 8260,3395,3650.SANSUNG R225,R325,A325.SONY-ERICSSON T300,T600. POSTALES:NOKIA3395,3650,6590,8390,8890 SAMSUNG R225,R325. SONY-ERICSSON T300,T600 MULTIMEDIA(polifónicos y productos color) NOKIA 3595,3650,6600,7210,7650.PANASONIC GD88.SAMSUNG V200. SONY-ERICSSON T610,T300,p800,T68i (excepto polifónicos) y SonyE. T226 solo monofonicos y logoBN.Si tu celular no aparece en este listado,está bien configurado y es compatible también podrás descargarte contenido.Asegurate que tu cel tenga la configuracion WAP correcta y es compatible con el producto solicitado.Costo/sms al 22122 $13.00 + I.V.A. Costo/sms al 44244(chat,etc) $3.00 + I.V.A .Costo descarga Juegos Java Normales 2 sms. El cargo ocurre inmediatamente y no se devuelven los pedidos erróneos. Aplican tarifas vigentes de transporte TELCEL GSM.Telcel no es responsable de este servicio, asi como de la publicidad ni de los contenidos. Contenido disponible solo para TELCEL. Tlf. atención a clientes 10:00 a 15:00 y de 16:00 a 19:00 hrs L-V. 52 69 01 87 y del interior al 01800SPACIOP Ó 01 800 7722487 Los pedidos se entregan en 60 segundos, pero pueden existir retrasos debido al congestionamiento de la red.Responsable del servicio EPM S.A. de CV



SUMARIO

4 Reporte Game Developers Conference
10 Extra
14 Dr. Mario
18 LogNin
20 Los Retos
22 Gamevistazo
49 SOS
54 Nuestra Portada: New Super Mario Bros.
60 Galería CN
62 Torneo Super Mario Strikers
78 Mariados
80 CN Profiles
94 Select, Atrás, Más Atrás, Start.
96 Última Página

ESTE MES REVISAMOS

26 Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal
34 Teen Titans
38 Curious George
68 Rampage: Total Destruction
82 Scurge Hive

NINTENDO POWER

30 Harvest Moon: Magical Melody
64 Lost Magic
86 Metroid Prime Hunters



PÓSTER BROS.

En esta edición te traemos a la pareja más conocida y divertida de los videojuegos. ¡Escoge a tu héroe favorito! De tín marín...

34

22

68

Veinte años de compartir aventuras con Link.
The Legend of Zelda, una de las sagas más importantes del mundo de los videojuegos en este 2006, cumple dos décadas de existencia; te invitamos a que juntos revivamos nuestras experiencias a través de este artículo especial dedicado a La Leyenda.

THE LEGEND OF ZELDA 20 años

72

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez "Gono"

CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Híjar Fernández

TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

ISSN 1665-7888

DIRECTOR EJECUTIVO
Miguel Ángel Padilla

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO
Ricardo López Íñiguez

DIRECTORES GENERALES
México: Germán Arellano
Zona Norte: Ernesto Cervantes
América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTORES DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Internacional: Carlos Garrido
México: M. Rosario Sánchez Robles

COLOMBIA
Gerente General: Catalina Ortiz

DIRECTORES DE CIRCULACIÓN
México: Jorge Morett
Colombia: Carlos Enrique Romero

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
México: Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE MARKETING
México: Juan Adlercreutz

DIRECTORES DE PRODUCCIÓN
Internacional: Fral Zárraga
México: Juan Carlos Espinosa

COLOMBIA
Jefe de Producción: William Salamanca

VENTAS DE PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL ZONA NORTE: David Taggart
DIRECTORA COLOMBIA: Beatriz Pizano de Narváez
DIRECTORA CONO SUR: María Eugenia Goiri
DIRECTORA PERÚ: Cecilia Salinas
DIRECTORA PUERTO RICO: Pilar Rodríguez Sallaberry
DIRECTORA VENEZUELA: Elizabeth Castillo

GERENTES REGIONALES ESTADOS UNIDOS
Costa Este y Medio Oeste: Guillermo Plehn
Costa Oeste: Sergio Martínez

CENTROAMÉRICA
REPRESENTANTE DE VENTAS: Ximena Mejía
EJECUTIVA DE VENTAS: Nidia Beltetón



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO**. Marca Registrada. Año 15 N° 5. Fecha de publicación: Mayo 2006. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES**: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, Piso 10, Edificio Corfinsura, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 310-6910.h Fax: (571) 310-6910 ext: 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 310-6910; Fax: (571) 310-6910 ext: 115 • **CHILE**: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Teléfono (562) 399-6262. Fax (562) 399-6261. e-mail: suscripciones@televisa.cl • **ECUADOR**: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Impreso en Colombia por Quebecor World Bogota S.A.



AÑO XV No. 5 MAYO 2006

Ahora sí ha llegado el momento de la verdad; el E3 está a la vuelta de la esquina y nosotros ya estamos preparándonos para ir en busca de las notas exclusivas, las entrevistas y sobre todo las noticias sobre los títulos o proyectos que las compañías guardan celosamente bajo el brazo. Este promete ser el año de Nintendo por el esperado anuncio definitivo que haga añicos la barrera que evitaba conocer los detalles y ventajas del Nintendo Revolution, consola que muchos han juzgado sin antes conocer y de la que seguramente Satoru Iwata, presidente de Nintendo en Japón, nos platicará en la conferencia de prensa previa al evento principal.

Todas esas dudas que tenías desde hace tiempo serán despejadas de una sola vez, dejando ahora en manos de los desarrolladores el confiar en la revolución de Nintendo para así crear títulos de calidad que usen las innovaciones de la nueva consola de forma adecuada para concebir juegos tan creativos como ha ocurrido en el Nintendo DS. Además, toma en cuenta que a partir de esta generación que está en puerta, Nintendo ya tiene los pies firmes en el suelo para competir en el campo de la modalidad on-line, lo que para otras compañías ha sido un éxito; asimismo, el equipo comandado por Iwata está dispuesto a revolucionar también en este ámbito. Imagínate: si los videojuegos de Nintendo han sobresalido por su excelente uso del modo *multiplayer*, qué será ahora, que no te limitarás a competir localmente en contra de tus amigos, ya que siempre habrá alguien en una parte del mundo dispuesto a enfrentar el reto, incrementando así la variedad en estilos con los que medirás tu potencial como videojugador.

¿Tienes dudas, quejas, comentarios o sugerencias? ¡Qué esperas! Envíanoslos a través de nuestro correo electrónico:
clubnin@clubnintendomx.com
o si eres muy conservador, mándanos una carta a la siguiente dirección:
Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP 01210 México, DF




MARIO KART DS


TONY HAWK'S


Animal Crossing


METROID
NEW


TETRIS DS
NEW

Reporte Game Developers Conference

SATORU IWATA MUESTRA PARTE DE SU ARTILLERÍA

Ya se ha vuelto costumbre que un par de meses antes del E3, los desarrolladores y gente apegada al medio de los videojuegos se den cita para retirar un poco de humo a la cortina que tanto nos mantiene a la expectativa por la siguiente generación y los nuevos avances de la actual. Este año la sede fue San José, California, y para nosotros, hoy es el día que tanto esperábamos.



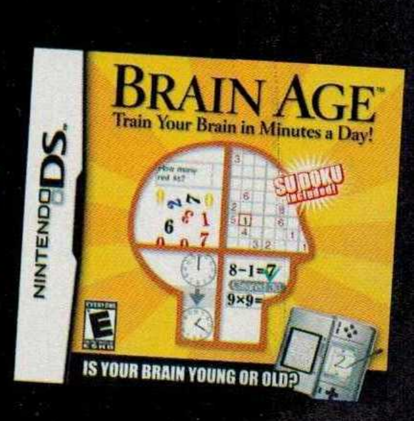


Iwata inició su conferencia enfatizando en cómo Nintendo se está posicionando en el mercado y resaltando el poder del Nintendo DS, así como la sensación que ha causado esta pequeña consola alrededor del mundo. Parte de su éxito es la diversidad de software, y esto lo ejemplificó Iwata al presentar su reciente título **Brain Edge** para el NDS, comentando que se pretendía lograr un nuevo estilo de juego al estimular la actividad cerebral (sí, ya sabemos que hasta escalofríos te dieron, pero créenos, es tan divertido que no querrás soltarlo en cuanto lo tengas).

No hay nada mejor que juzgar lo que ya conoces, y por ello Satoru Iwata presentó a Bill Trinen, de Nintendo of America, quien mostró físicamente el juego en cuestión y ejemplificó las diferentes formas (horizontal y vertical) de probar tus habilidades. Tal como les habíamos dicho en la revista –y podcast-, el modo principal incluye retos matemáticos, de agilidad visual o de lectura. El punto importante es que los ejercicios se generan al azar, haciendo poco probable que te aprendas secuencias preestablecidas que le quiten reto al juego. También se refirió a la capacidad de reconocimiento de escritura y voz (**Brain Edge**), con lo que se personaliza aún más el juego y abre nuevas posibilidades que la competencia ni siquiera tenía en mente.



Tres de los asistentes subieron al escenario, y a pesar de que fueron vencidos por Bill, salieron contentos por lo creativo que puede llegar a ser un título como éste. "**Brain Edge** es uno de los mayores sucesos", dijo Iwata. Los jugadores querían algo nuevo -vaya que sí- y la respuesta fue **Brain Edge**, un título que por su sencillez te atrapará desde el inicio y que podrá jugar cualquier persona sin ser un as en los videojuegos... es más, hasta tus padres quedarían fascinados.



Brain Age Train Your Brain in Minutes a Day!, *todo un suceso. La versión americana viene con "Sudoku" como bonus.*



Nintendo arrasa con la tecnología Wi-Fi

Sin afán de parecer pretencioso, Satoru Iwata habló sobre el poderío del NDS y cómo con tan sólo tres títulos Wi-Fi en el mercado (**Mario Kart DS**, **Animal Crossing: Wild World** y **Tony Hawk American Sk8land**), alcanzó el millón de usuarios en sólo 18 semanas (29 millones de sesiones de juego), mientras que la competencia lograba el mismo número en más de un año. Ahora bien, **Metroid Prime Hunters** acaba de aterrizar y no dudamos que sus interesantes opciones lo postulen como uno de los títulos más solicitados en modo *on-line*.



The Legend of Zelda: A link to the NDS



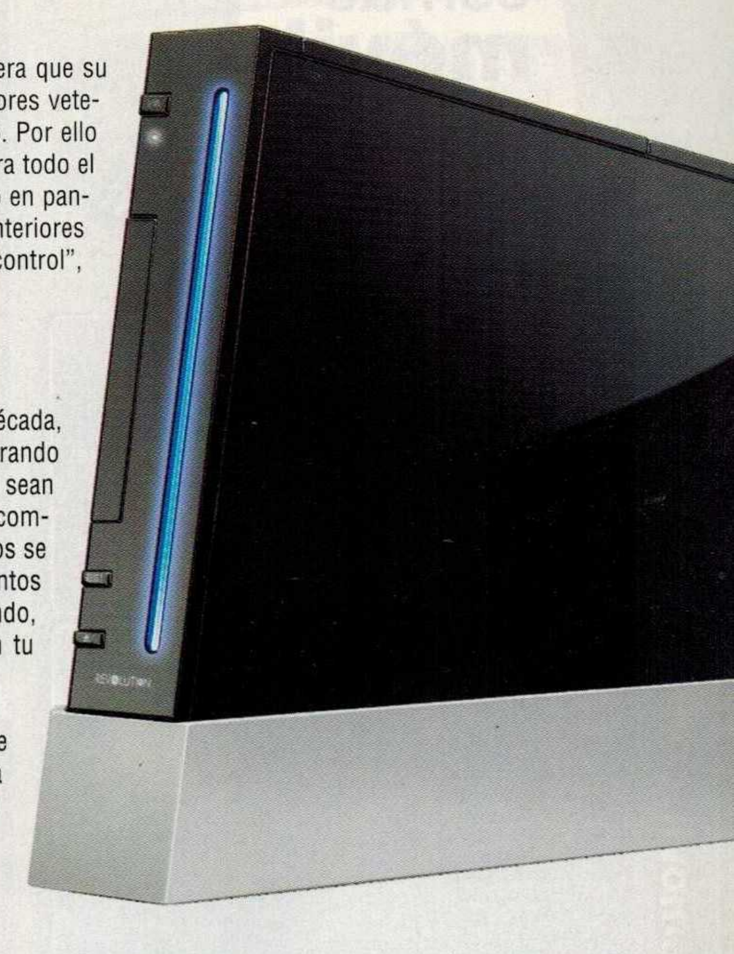
Iwata volvió al escenario para dar una noticia que seguramente ya levantó expectación entre todos los fans de Nintendo. Así es, Link se prepara para una nueva aventura en el Nintendo DS.



El video que se mostró presenta gráficos en *Cel Shaded* al estilo **Wind Waker**, y de hecho la gente que estuvo involucrada con dicho título, también está trabajando en la futura versión del NDS. La acción se lleva a cabo en la pantalla táctil, mientras que el mapa se muestra en la superior, justo como lo vimos en **Resident Evil Deadly Silence**. Se comentó que estaría listo para finales de este año, pero no se profundizó en detalles como historia; sin embargo, por lo que se puede apreciar en el video, es una aventura nueva basada en el concepto gráfico de **Wind Waker**, y por ahora lleva el nombre de **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**.

La Revolución de Nintendo

La compañía japonesa viene por todo en este año. Iwata reitera que su nuevo coloso está enfocado a la diversión tanto de los jugadores veteranos como de aquellos que nunca han tocado un videojuego. Por ello existe el control del Revolution, que es de aspecto familiar para todo el mundo y logra que le pierdan el "miedo" a controlar un juego en pantalla. "El Revolution será compatible con todos los títulos anteriores de Nintendo, y éstos funcionarán también con el novedoso control", dijo Iwata.



¡SEGA y Hudson se unen a las descargas del Revolution!

Nintendo y SEGA fueron grandes competidores en la pasada década, pero ahora son dos grandes aliados junto con Hudson, logrando que las futuras descargas de juegos retro para el Revolution sean más que un suceso. Quizá no sean todos los títulos de esta compañía –por derechos y otras circunstancias-, pero por lo menos se estima que habrá más de 1,000 de Genesis (SEGA) y otros tantos de TurboGrafx (Hudson). ¡Imagínate, toda la librería de Nintendo, SEGA y Hudson reunida para un sistema de videojuegos en tu casa!

A pesar de que hoy se anunciaron detalles importantes que definirán el porvenir de Nintendo, sólo hemos visto la punta del iceberg... En un par de meses estaremos en la edición 2006 del E3 y te traeremos de primera mano las noticias definitivas del Revolution, y en sí del mundo de Nintendo.

Will Wright, Bill Trinen, Geoff Keighley y Jamil Moledina compitieron en Train Your Brain in Minutes a Day!



Los Hokages seguirán presentes

Desde hace ya bastante tiempo, tanto en esta sección como en otras de la revista, te hemos mencionado hasta el cansancio de la serie de **Naruto**, así como lo excelentes que son sus juegos, los cuales ya están empezando a llegar a nuestro continente; pero aún hay bastantes que no conocemos, como los de Nintendo DS. ¿Cuál es el problema? Pues uno es que las compañías que los desarrollan no se arriesgan a sacarlos de su país de origen, y por tal razón nos hemos perdido de varios juegazos. Pero por fortuna parece que se avecina una buena época, porque la casa productora de la serie ha firmado un acuerdo con una compañía que poco a poco se ha ganado un lugar dentro de los grandes desarrolladores de videojuegos, es decir, Ubisoft. Como saben, la empresa gala nos ha dado juegos muy buenos como **Beyond Good and Evil**, **Splinter Cell** o **Prince of Persia**, por lo que en cuanto a la calidad de su trabajo no tenemos ninguna duda; al contrario, estamos plenamente seguros de que sabrán explotar tan valiosa licencia mejor que nadie, y como la misma gente de Ubisoft ha declarado, se esforzarán por brindarnos la misma emoción que hemos visto en la serie de animación.

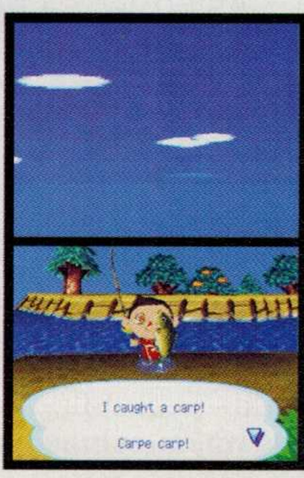


Otro aspecto que nos interesa es que la mayoría de los juegos de Ubi incluyen la opción de idioma en español, lo que de concretarse en estos títulos, ayudaría a los jugadores que no dominan el inglés para que comprendan mejor la historia. En cuanto tengamos más información se las haremos saber.

El mundo no tiene fronteras

La consola de doble pantalla de Nintendo ha demostrado algo que la compañía dejó muy en claro desde hace varios años: que cuando ellos se aventuraran al juego en línea, éste se realizaría de la forma más sencilla que pudiera existir, y obviamente lo lograron. Algo asombroso es que el sistema Wi-Fi de Nintendo reportó muchos más usuarios que los que tuvo una consola casera con su sistema on-line en el mismo período. Además de la facilidad de acceso al sistema y que éste sea gratuito, nosotros atribuimos el éxito a la calidad de los juegos que posee el Nintendo DS, y es que basta con mencionar **Mario Kart** y **Animal Crossing** para darse una idea de lo anterior; ahora imagínense cómo se pondrá el servicio Wi-Fi con **Tetris DS** y **Metroid Hunters**... y ¿saben qué es lo mejor?: que se ha confirmado que en estos momentos hay aproximadamente cuarenta juegos en desarrollo por parte tanto de Nintendo como de licenciatarios, que usarán este servicio.





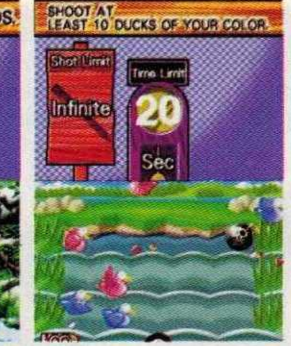


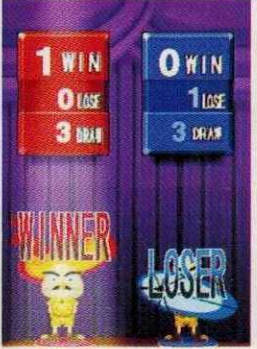
Realmente no podemos esperar al E3 para conocer más de estos juegos; ojalá varios de ellos nos brinden historias en línea y no sólo competencias. Con todo esto, Nintendo ratifica aquel dicho que dice "No hay que llegar primero, sino hay que saber llegar".

La lucha contra el mal nunca termina

Uno de los mejores juegos que han salido para el Nintendo DS en fechas recientes ha sido **Castlevania Dawn of Sorrow**, ya que gracias a que combina de forma excelente los botones con el *Stylus*, ha logrado refrescar un poco la licencia, que ya buena falta le hacía. Pues bien, todo parece indicar que gracias al éxito que obtuvo, Konami ya está preparando otra aventura de su saga de cazavampiros. Todavía no se sabe si será secuela directa de **DoS**, porque se cree que pudiera tomar lugar muchos años antes de que Soma entrara en acción, dejándonos controlar a **Julius Belmont**; aunque otros rumores apuntan a que **Alucard** podría aparecer, quizá no como el protagonista, pero sí como personaje relevante en la historia. Sea cual sea el caso, lo que más nos intriga ahora es el *gameplay*, porque el marcar los hechizos con el *Stylus* fue una gran idea, pero tal vez por cambiar de personaje principal también se deba hacer lo mismo con el sistema de juego. Pero todo esto son especulaciones nuestras, y sólo dentro de Konami saben qué pasará realmente; por lo pronto, no te pierdas los siguientes números, pues muy pronto te tendremos listos todos los detalles del juego.

De confirmarse el rumor de Alucard, sería la segunda vez que lo controláramos en un sistema de Nintendo, ya que la primera ocasión fue en Castlevania III para el NES.







Apunta y dispara en tu NDS

Los títulos que jugabas teniendo como control una pistola -la cual te servía para destruir algunos objetos en pantalla- dejaron de salir en la época del Nintendo 64, ya que hasta el Super Nintendo aún existieron varios; dicho estilo era muy divertido y emocionante; digo, quién no recuerda **Duck Hunt** para el NES... Pero no todo se perdió, ya que para Arcadias salió un par de juegos excelentes en años recientes que han mantenido vivo el género; nos referimos a **House of the Dead**, de Sega, y **Point Blank**, de Namco, siendo este último del que les traemos noticias interesantes. La compañía japonesa ha anunciado una versión de este popular título para el Nintendo DS, y ahora es cuando te preguntas cómo se jugará; muy sencillo: imagina que la pantalla superior servirá para mostrar tu marcador, cuántos tiros te quedan, etc., y en la inferior veremos los objetos que debemos impactar, lo cual haremos con la ayuda del *Stylus*. Se pudiera pensar que debido a que con el *Stylus* estás muy cerca de la pantalla, el juego pierde su reto; pero no es así, ya que a medida que avances, la acción se incrementará, poniendo a prueba tus reflejos. Otro de los atractivos de esta adaptación es que mantiene el típico humor de la serie, como las expresiones de terror de los personajes a los que les vamos a disparar.

La fecha de salida de este título no está fijada aún, pero se espera que esté listo para junio o julio.

Encuentra el tesoro pirata de One Piece

Hace algunos años llegó a México una animación que se convertiría en todo un fenómeno; de hecho, nosotros la consideramos como la que mayor éxito ha tenido en toda la historia en nuestro país. Es obvio que nos referimos a **Dragon Ball**. ¡Qué tiempos aquellos!, ¿verdad?, en los que veíamos **Ranma 1/2**, la serie de **Goku** y al final **Pokémon**; pero bueno, antes de que te pongas nostálgico recordando todo el dinero que gastaste en estampitas y pósters del **Saiyan**, mejor te comentamos que un suceso similar está a punto de ocurrir. Prepárense, fans de la animación, porque a partir de junio por Canal 5 (todavía en horario por confirmar) podremos disfrutar de una de las series de más auge en los últimos tiempos en Japón: **One Piece**. En dicho anime veremos las aventuras de **Luffy**, un joven pirata que tiene la cualidad de estirar su cuerpo debido a una fruta que comió en su infancia. El objetivo de nuestro héroe será encontrar el **One Piece**, el mayor tesoro pirata de todos los tiempos, pero para hacerlo no estará solo, y contará con la ayuda de varios personajes. Aunque mejor ya no te seguimos contando para no quitarte la emoción de verla en la comodidad de tu hogar. Estamos seguros de que será un éxito inmediato, ya que vendrá acompañada de varios artículos de promoción; pero sólo nos queda una duda: ¿podrá superar lo hecho por **Dragon Ball**? Sólo el tiempo nos dirá la respuesta.

Mitos y Leyendas

En este mes de Mayo, tu revista Club Nintendo te regala unos súper paquetes del juego número uno del reino, Mitos y Leyendas. Cada paquete contiene una gorra, un mazo de cartas y tres sobres de cartas. Es muy sencillo, los primeros 10 fanáticos que nos manden un correo electrónico a la redacción de Club Nintendo y contesten correctamente la siguiente pregunta serán acreedores de un paquete.

Pregunta:
¿En que esta basado el juego de cartas de estrategia de Mitos y Leyendas?

a) Civilizaciones reales y personajes mitológicos.
b) En películas de ciencia y ficción.
c) En un deportista famoso.

Requisitos:
Manda un e-mail a mitosyleyendas@clubnintendomx.com entre el 5 y 26 de Mayo, anota tus datos completos (nombre, edad, teléfono, dirección) y la respuesta de la pregunta. En caso de que falte algún dato, tu promoción no será válida.

Si resultas ganador, es decir, si contestaste correctamente la pregunta y cumples con todos los requisitos te llamaremos antes del 30 de Mayo por teléfono para que recojas tu paquete de Mitos y Leyendas en la redacción de Club Nintendo. La promoción es válida solo para el Distrito Federal y zona conurbana.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de Enero de 2006. Para más información sobre la promoción, llama al 52-61-37-69. Cualquier incumplimiento repórtalo a la Profeco.

El tamaño no importa

A los amantes de las carreras les tenemos una buena noticia, porque Supersonic Software se encuentra desarrollando un título para el Nintendo DS basado en los autos miniatura más famosos del mundo, es decir, los **MicroMachines**. En este juego podremos elegir dentro de una gran variedad de vehículos, para competir contra la computadora o con algunos amigos en la modalidad *multiplayer*, todo en ambientes dentro de una casa, o sea, puede ser desde la sala, la cocina, el baño, el cuarto de los niños, en fin, cualquier lugar es bueno. Las carreras no son para nada serias, y tienes una gran variedad de armas y trampas para evitar que tus contendientes lleguen a la meta antes que tú, al estilo **Mario Kart**. Su salida está prevista para la segunda mitad del año, sin un mes en específico aún, pero te mantendremos al tanto, ya que a pesar de que pudieras no darle mucha importancia, parece que será un buen juego para retar con tus amigos.





Un debut bastante esperado







Quizá una de las sagas más importantes de los videojuegos sea la de **Tomb Raider**, que siendo honestos, no es por su *gameplay* que deja mucho que desear, sino por su protagonista, **Lara Croft.** La serie ha vendido millones de copias en varios de sus formatos, pero nunca ha alcanzado un buen nivel en cuanto a juego, ya que siempre deja a sus seguidores esperando más. Pero Eidos quiere borrar todo su pasado y hacer de ésta una buena serie, por lo que para **Tomb Raider Legend** se planea una renovación del *gameplay* para que ya no nos peleemos cada cinco minutos con la cámara; dicho título está programado para salir en Game Boy Advance, Nintendo DS y Nintendo GameCube. Así es, por primera vez desde su creación, **Lara** aparecerá en una consola de Nintendo de mesa. Estamos seguros de que la noticia anterior puso felices a más de uno, pero habrá que esperar para ver si se han corregido todos los detalles que no han dejado que este juego de aventura despunte.

Por lo pronto aquí los dejamos con algunas imágenes del juego, que calmarán sus ansias de aquí al último cuarto del año, cuando se planea que aparezca.







El Nintendo DS ha permitido que varias series como esta, expandan sus horizontes a otros géneros, lo que representa un gran respiro para los programadores, ya que pueden ofrecernos ideas nuevas.

Viaja al Japón del pasado

La saga de **Tenchu** se ha basado siempre en la acción, dando así gran dinamismo a su sistema de juego; pero ahora que han anunciado que esta serie llegará al Nintendo DS, se ha decidido cambiar el estilo de juego, volviéndolo más estratégico. Para que te quede más claro te vamos a explicar bien cómo está el asunto: en la pantalla superior podrás mover a tu personaje, en un mundo en total 3D (muy bien diseñado, por cierto), y cuando sea necesario, deberás combatir a tus enemigos con el arma que tengas... y es aquí donde entra la estrategia, porque tus armas las vas a tener que crear tú mismo, o sea, no será el clásico juego donde usas la espada de los enemigos vencidos, no; aquí, antes de poder entrar de lleno a los golpes, debes buscar materiales para crear tus armas, como palos, piedras, puntas de lanzas, etc., es decir, todo lo que a tu juicio te vaya a servir para avanzar. Como es lógico, en cada nueva zona que explores te vas a encontrar con mejores materiales para la elaboración de tus armas. Se planea que este juego tenga capacidad para jugarse en red **LAN**, donde además de poder competir con tus amigos, les puedas vender las armas que has hecho, o simplemente intercambiarlas. En verdad que este juego se ve muy bien; esperemos no estar equivocados y que este fin de año que salga a la venta podamos disfrutar de una gran aventura.



¡Hola, **Mario**! Navegando por Internet me encontré con un supuesto accesorio para Nintendo DS llamado MAX Media Player, y que sirve para reproducir audio, video, imágenes y otros medios, además de que se usan ambas pantallas (una como controlador, y la otra para lo que reproduce). Y pues mis dudas serían: ¿este producto es recomendable? ¿Play Yan R.I.P. América? ¡Ah!, y otra cosa, ¿existen aparatos parecidos a Play Yan? Gracias por su atención.

Adrián Gómez
San Nicolás, Nuevo León

Siempre existirán periféricos alternos para las plataformas de videojuegos, algunos licenciados oficialmente por las mismas compañías como en el caso del Play Yan o los tapetes de baile y otros que no necesariamente cuentan con el respaldo de las compañías como Nintendo. Este es el caso del Max Media Player que presenta la compañía Datel, cuya función es proveer al Nintendo DS de un medio de almacenamiento para que puedas respaldar música, videos o imágenes de la misma forma en que actualmente se hace en el Play Yan, pero la gran diferencia es que este interesante dispositivo te provee de cuatro Gigabytes (una especie de minidisco duro que se inserta en lugar de un cartucho de GBA ordinario), con lo cual no tendrás que preocuparte por comprar tarjetas de expansión. Básicamente se trata de un adaptador que te brinda una interface simple para que puedas elegir qué tipo de contenidos almacenar y/o reproducir. La energía la toma del mismo NDS y para la transferencia de archivos (vía USB) dispones de un *software* especial que instalas en tu computadora y que te permite transformar los contenidos a un formato especial que pueda reproducir el NDS y aproveche las dimensiones de la pantalla. Aunque este accesorio no es oficial, sí será de gran apoyo para impulsar las cualidades de entretenimiento del portátil de Nintendo, al menos mientras el Play Yan –si es que lo hace– llega a América. Por el momento no hay muchos accesorios similares y los actuales son recomendables, aunque eso sí, el costo es un poco elevado y quizá te haga dudar.

¿Qué tal, mi doc? Espero que todo esté bien por allá. Bueno, te mando este *mail* porque el otro día navegando en Internet me topé con una página que decía que posiblemente iba a salir un juego de **Devil May Cry** para el Nintendo DS; ¿es cierto? También encontré una noticia que decía: "Según comenta Satoru Iwata en una entrevista concedida al diario nipón Sankei Shimbun, Nintendo tendrá listo el modelo casi definitivo de Revolution para su presentación durante el E3 de este año. Respecto al lanzamiento definitivo, Iwata quiere que la consola llegue a los Estados Unidos para Acción de Gracias (finales de noviembre), mientras que en Japón se estrenaría para Navidad. De Europa no dice nada, pero sí comenta que el precio será lo bastante interesante como para que nadie tenga dudas a la hora de comprarla".

Fernando Téllez
Vía correo electrónico

No creo que **Dante** y sus asombrosas aventuras en **Devil May Cry** lleguen al Nintendo DS, al menos no por ahora. De hecho, por parte de Capcom no se ha hecho ningún anuncio, así que todo queda en un rumor sin fundamentos. Con respecto a la nueva plataforma de Nintendo, efectivamente se ha comentado que el Revolution estará en exhibición para este mayo, pero como Nintendo no ha soltado mucha información sobre este tema, no sabemos en qué fase de desarrollo se encuentra la consola, aunque para que salga a fin de año, es posible que ya sólo estén puliendo detalles. En cuanto al precio, es un punto de debate constante y de ese mejor no hablamos sino hasta estar seguros; pero a como se ha dicho, es probable que sea la consola más económica de la siguiente generación; claro está que el precio variará dependiendo del país en donde habites.



El paquete te incluye todo lo necesario para transferir tus archivos de video a la tarjeta de almacenamiento. Lo malo es que no sabemos si llegará a nuestro país.

¡Qué tal, **Mario**! Bueno, pues te escribo para hacerte algunas preguntas de las que ya estoy harto de buscar en Internet.

1.- ¿El Nintendo Revolution usará discos Blue-Ray o DVD normales?

2.- ¿A qué se refirieron con un control alterno?; ¿el que ya mostraron no es el que nos viene con la consola?

3.- **The Legend of Zelda The Twilight Princess** se ve bastante potente por lo que me pregunto si usará dos minidiscos.

4.- ¿Cuánto será el costo por bajar juegos al Revolution?; ¿qué, acaso será algo así como bajar canciones de Napster por $0.99 cada una, o será un proceso gratuito?

5.- ¿El nuevo **Final Fantasy: Crystal Chronicles** será al fin un juego como un verdadero **Final Fantasy** debería ser... o seguirá siendo el pésimo juego sin escenas de video ni RPG?

Daniel Rivera
Guatemala, Guatemala

Hola, Daniel. Nintendo optó por usar el formato de DVD tradicional, justo como se dijo desde el E3 del 2005, pero no te preocupes, el almacenamiento es bastante y los juegos podrán lograr cosas sorprendentes, más aun si conservan la característica de compresión que hasta la fecha ha logrado el GameCube. Del control alterno se ha comentado mucho, pero aún no sabemos si efectivamente saldrá o qué funciones tendrá; se ha dicho que será una opción para que disfrutes de los juegos convencionales



como los de peleas y otros géneros; sin embargo, no se ha revelado –en caso de que sea un hecho- que se incluyan en el paquete o se vendan como un accesorio independiente. Pero no te desesperes, pronto lo averiguaremos. **Twilight Princess** sigue siendo un gran misterio y hasta el momento no se ha comentado nada de que sea en uno o más discos, pero lo que sí se garantiza es que será un juego bastante largo que te dará decenas de horas de diversión y gozará de gráficos espectaculares que maximizarán el potencial de la consola. Por último, **Final Fantasy Crystal Chronicles** seguirá el concepto de la versión de GameCube y seguramente tendrá uno que otro cambio, pero recuerda que aún es un título preliminar y muchas cosas pueden ocurrir con el paso del tiempo. Sé que muchos queremos ver una historia como ocurrió en el SNES, individual o masiva, pero que conserve los detalles que hicieron de esta saga todo un suceso; pero eso está en manos de Square-Enix y ojalá algún día nos den la sorpresa; por nuestra parte cruzaremos los dedos para que esto ocurra.

¡Saludos, **Mario**! Quiero hacerte unas preguntas. ¿Cuándo sale el nuevo juego de **Splinter Cell**? La segunda: ¿no existen trucos para el juego de **Final Fantasy I & II**?, ya que el minijuego que aparece cuando acabas **Final Fantasy II** está muy difícil y tengo muy pocos puntos de experiencia. Bueno, hasta luego.

José Antonio Curiel N.
Vía correo electrónico

Todo apunta a que **Sam Fisher** está listo para su cuarta aventura en la serie **Splinter Cell.** Este título (**Splinter Cell: Double Agent**) estaba planeado para abril de este año, pero luego se pospuso hasta septiembre. Eso sí, te comento que Ubisoft se ha puesto las pilas muchísimo y en esta entrega veremos una historia más madura y con muchísima más acción y sarcasmos. Entérate más de este juego en nuestro próximo reporte del E3. En cuanto a tu segunda duda, aquí no ponemos trucos, pero con mucho gusto te prepararemos algo en la sección S.O.S. del la próxima edición, donde seguramente encontrarás algo interesante. Por cierto, si es experiencia lo que te hace falta, ve a un campo abierto donde haya enemigos fuertes y enfréntalos una y otra vez hasta mejorar tu nivel; es lento, pero sólo así ganarás niveles.

¡Hola, **Doctor Mario**! Tengo unas preguntas que no me dejan descansar. ¿El Nintendo Revolution va a poder leer formatos como mp3 y VCD, o sólo se limitará a DVD y CD? ¿El apelativo Revolution es el nombre definitivo o se trata de un código temporal?; esto último porque si recuerdan, el Nintendo GameCube se iba a llamar Dolphin.

Brian Fuentes
Aguascalientes, Ags.

¡Qué tal, Brian! Hasta donde sabemos, el Nintendo Revolution podrá reproducir discos en formato DVD que contengan juegos oficiales –obviamente- o películas. No tenemos más información sobre otro tipo de formatos, pero espera unos días y el E3 despejará todas las dudas. En cuanto al nombre código Revolution, se ha mantenido como eso... una clave, tal como ha ocurrido con otras consolas. Sólo Nintendo sabrá si cambia o no el nombre, pero hay que tomar en cuenta que en el caso del Nintendo DS, no hubo ninguna modificación, así que quizá el Revolution corra con la misma suerte ya que es

PREGUNTA DEL MES

LA CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

¡Hola, **Mario**! El motivo de este correo es una queja. Ustedes dicen ser una gran empresa, pero yo no estoy convencido, pues a veces lo único que inculcan es la violencia y es una lástima estar viendo niños sumergidos en ella; por ejemplo, es triste ver el trabajo de nuestros padres -al menos de los míos- enseñándonos que la violencia nos perjudica y nosotros no les hacemos caso. Ustedes dicen que hay juegos espectaculares como **Resident Evil**, pero lo único que contiene es pura violencia. Es increíble cómo uno se divertía con figuras moviéndose a los lados en la pantalla y ahora a uno le parece mejor ver personajes con armas en las manos. Pero hay algo que me hace feliz: hay, aunque pocos, algunos juegos sanos y divertidos como **Nintendogs**, **Sonic Rush** o **Super Mario 64 DS**. Espero que publiquen este correo y que estos pensamientos no los tomen como algo cursi o crean que estoy loco, sino que los haga entrar en razón.

Mauricio "Neutrón" Arteaga
Monterrey, NL, México

El cine, radio, televisión y otros medios –incluyendo los juegos de video- contienen violencia, es inútil negarlo, pero la diferencia radica en cómo asimilarla. A diferencia de un noticiero, donde vemos las imágenes de sucesos reales que forman parte de nuestra vida, en un juego hay que ser conscientes de que se trata de una fantasía, nada real y que tiene como fundamento divertirnos. Obviamente hay títulos que resaltan el tema, pero para ello existe la clasificación ESRB (*Entertainment Software Rating Board*), cuya función es categorizar los títulos con respecto a la edad recomendada para el usuario final, algo así como sucede en las películas. Cada compañía define sus contenidos y hay varias que abordan ambos terrenos –infantil y adulto-. Aquí está en tus mismos padres o en ti mismo el elegir qué juegos comprar; si no te gusta la violencia, no estás obligado a consumirla y se te recomendarían juegos menos agresivos como **Sonic**, **Mario**, **Pokémon** y otros tantos que no necesariamente son para niños, pero su grado de violencia no está tan elevado y, de hecho, no necesitan de ésta para divertirte. En cambio, si ya cuentas con cierta edad –y criterio- puedes consumir diversos títulos sin tomarte en serio lo que ocurre. Recuerda que los videojuegos son para entretener y hay público para toda categoría. Por su parte, Nintendo siempre ha intentado no enfatizar en este tema y asimismo procura ofrecer contenidos que no exploten este género para divertir.

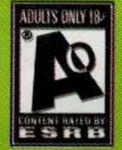
El ESRB es una organización que surgió en 1994 para regular y clasificar los videojuegos en Estados Unidos y Canadá. Con estas categorías, puedes identificar si el producto es indicado para tu edad y así evitar ser sorprendido por eventos o situaciones que puedan no ser de su agrado.

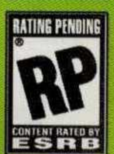














¿Qué hay de nuevo, doc? Espero que te la estés pasando bien en este año y que no tengas tanto paciente enfermo de gripe. Bueno, vayamos al grano. Te escribo porque tengo dos grandes dudas. 1.- ¿Que es un *Player´s Choice*?, ya que tengo algunos juegos con esa leyenda. 2.- ¿Para cuándo saldrá el juego de **Super Smash Bros. Melee** de edición especial, del que hablaron en su número de septiembre del año pasado? Bueno, les deseo un feliz año y que sigan teniendo éxito en su revista. Por lo pronto gracias; se despide un fiel lector por hace ya un buen tiempo.

Ricardo Sandoval Domínguez
Vía correo electrónico

La línea *Player´s Choice* hace varios años (desde el Super Nintendo) sirve para resaltar a los juegos que han alcanzado el millón de copias vendidas. Su empaque cambia ligeramente para agregarle la leyenda *"Player´s Choice"*; además que su costo baja considerablemente, dándote la oportunidad de jugar los mejores títulos de cada consola. Cambiando de tema, supongo que te refieres al articulo de **Super Smash Bros. Melee** de Nintendo Power; pues bien, allí se menciona una posible secuela para el Nintendo Revolution con los personajes que a muchos nos gustaría ver, pero lamento decirte que aún no hay fecha de salida; es probable que sea un título de lanzamiento para la siguiente generación, o quizá lo pospongan un poco para ofrecer un título de mejor calidad; sólo Nintendo sabe, pero ten por seguro que en unos días nos dirán cómo van ése y otros juegos.



Será maravilloso ver un Zelda en el Revolution, pero todo a su tiempo. Primero saquémosle provecho a Twilight Princess, que se ve espectacular, y luego quizá Nintendo nos prepare algo de las aventuras de Link para la siguiente generación.

¡Qué onda, doc! Acabo de comprar mi **Mario Kart DS** y me preguntaba lo siguiente. Tengo Internet en mi CPU, pero no necesita cable telefónico, sino que usa la señal del cable de la televisión. ¿Eso sería Internet inalámbrico? De ser así, ¿podría usarlo como Wi-Fi o de cualquier manera lo debo conectar al CPU?

L. David Andrade Vázquez
Monterrey, NL

¡Quihúbole, David! El Internet que te proveen las compañías de televisión de paga no necesita de conexión vía telefónica ordinario, ya que se conecta a través de un cable directo a tu tarjeta de red, aunque esto no la hace inalámbrica. En este caso, debes preguntar a tu proveedor de servicio para saber de qué forma puedes generar un *hotspot* en tu casa. Es probable que baste con un adaptador inalámbrico que puedes comprar en cualquier tienda de electrónica y computación o también puede ser que el adaptador USB de Nintendo sea tu solución (ambos convierten la red alámbrica en Wi-Fi). Aun así, antes de hacer la compra, échale un telefonazo a la compañía que te brinda el servicio y ellos te podrán recomendar la mejor solución.

¡Hola, Dr. Mario! Quiero preguntarte sobre unos rumores que he oído en Internet. Dicen que el Nintendo Revolution va a tener la última saga de **TLOZ** (**The Legend of Zelda**); ¿es eso cierto? Y otra cosa: ¿hay juegos a los que no les funciona el Wi-Fi, y por qué?

Fabián "Iza" Izaguirre
San José, Costa Rica

Es de imaginarse que Nintendo ponga manos a la obra en una edición de **The Legend of Zelda** para su nueva plataforma, pero el punto en discusión será para cuándo. Nintendo por ahora se está concentrando en terminar de afinar los detalles de su próximo coloso casero y no lleva prisa por lanzar nuevas aventuras de Link; por ahora están entusiasmados –como nosotros- en **Twilight Princess** y no han dicho oficialmente nada sobre algo para el Revolution o el Nintendo DS. Nosotros creemos que no falta mucho para la sorpresa, pero mientras tendremos que aguardar y disfrutar de los juegos que haya en la actualidad. Tu segunda pregunta es algo confusa, pero trataré de responder lo mejor posible. Hay muchos juegos que no son compatibles con el Wi-Fi y eso es decisión de los licenciatarios (Capcom, Ubisoft, Konami y demás). Ellos deciden si su título es adecuado para el servicio on-line de Nintendo o si prefieren dejarlo como juego local. Esperemos que en años futuros, la mayoría de los títulos gocen de este servicio que tanto ha dado de qué hablar, y hasta ahora ya son más de un millón de usuarios activos. Si te refieres a que tu juego sí es compatible con Wi-Fi y aun así no puedes conectarte, te recomiendo que cheques las especificaciones de tu conexión porque en definitiva no debes tener ningún problema para acceder.

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en enviar una carta a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF

También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Gerardo Viscarra; Santa Cruz, Bolivia.
Alejandro Pastrano; Guadalajara, Jalisco.
Gloria Elena Solís; San Luis Potosí, SLP.
Inés Pineda; Toluca, Edoméx.
Karol Madrigal; San José, Costa Rica.
Angello Alexis; Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.
Joel Hernández; Cd. Aldama, Chihuahua.
Omar Robledo, Monterrey, Nuevo León.



El rombo de la portada
Con la uña, alcanzamos el rombo de abril.

Log@in

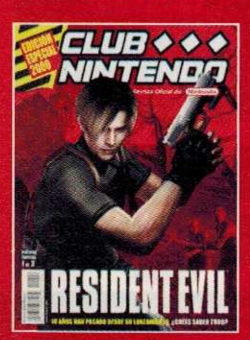
Por Toño Rodríguez

Un nuevo color para el Game Boy Advance SP aparece en el mercado

Cuando pensábamos que el GBA SP había dado todo lo que tenía que dar, recibimos un nuevo color que a decir verdad luce bastante bien, pero que seguramente va dirigido hacía el sector femenino, ya que no me imagino cómo nos veríamos nosotros con uno de estos en la calle o en una cena familiar con todos los tíos.

¿Ya tienes tu edición especial de CN RE?

Si aún no la tienes, ¿qué esperas para ir por ella? La serie de **Resident Evil** es nuestra edición especial 2006, con dos portadas a escoger y toda la información que debes saber acerca de estos títulos. Si eres fan de **Resident Evil**, este es un documento esencial para tus archivos; si no eres tan fan, chécalo y entérate de los acontecimientos que ocurrieron en Raccoon city, los cuales dieron inicio a toda una historia de terror, con los juegos, libros, películas y todo lo que rodea a la serie de Capcom, la cual cumplió 10 años de conocer la luz. ¿Ya escogiste tu portada favorita?





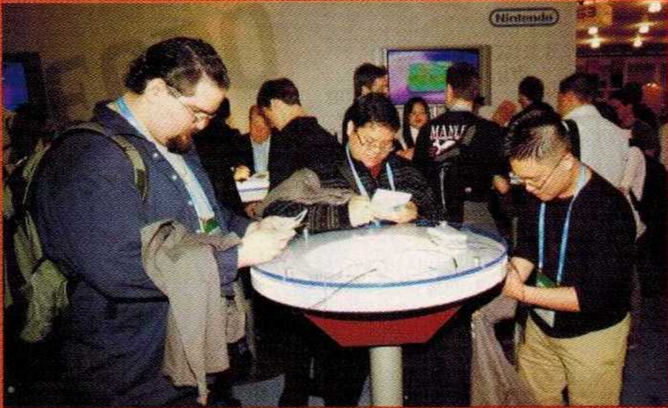


El torneo de Metroid Prime Hunters

Cuarenta fans de la serie se nos aparecieron en nuestras oficinas para entrarle a la reta de **Metroid Prime Hunters**. Fueron dos horas de encuentros y cotorreo con Club Nintendo. Este torneo lo organizamos en conjunto con Nintendo de América para sacar a tres ganadores.









Nintendo en el GDC 2006

Además de la presentación del señor Satoru Iwata, Nintendo estuvo presente en el recinto con una isla de juego. Los asistentes pudieron conocer el Nintendo DS Lite, el cuál ya está disponible en Japón pero aún no en América.



Los tres afortunados tuvieron la oportunidad de medirse vía Nintendo Wi-Fi Connection con los desarrolladores de NOA. Además recibieron el juego de **Metroid PH** y una playera exclusiva de "La cacería es ahora". Para más detalles del torneo visita www.clubnintendomx.com



Los ocho semifinalistas recibieron un póster firmado por los desarrolladores del juego. Gracias a la gente de NST (Nintendo Software Technology) por su apoyo y por la reta que se organizó.



LOS RETOS

Recibimos muchas cartas de nuestros amigos lectores, y entre ellas nos mandan los dibujos destinados a la Galería, las preguntas al Dr. Mario y las dudas de los Mariados. Pero hay un tipo de cartas que esperamos con mucha ansiedad; así es, se trata de las que van dirigidas a esta sección tan competitiva. Es muy emocionante abrir un sobre y ver los récords y hazañas de aquellos que no se conforman con terminar un juego, sino que buscan ser los mejores y quieren demostrarlo. En esta ocasión tenemos un par de Retos contestados y superados de Super Smash Bros. Melee para el Nintendo GameCube, así como un par de desafíos de nuestra parte. ¿Qué estás esperando? ¡Prende tu sistema y ponte a practicar para lograr ver tu nombre publicado en esta sección!

Super Smash Bros. Melee

En la edición de noviembre de 2005 publicamos unos récords muy buenos; y como nunca es tarde, aquí tenemos dichos Retos superados por nuestro amigo Abraham Emmanuel Duarte, quien no se quedó con las ganas y nos envió a la redacción sus logros.

Nivel	Tiempo
Lv. 4 Dino Wrangling	00:01:13 segs.
Lv. 12 Seconds, anyone?	00:00:48 segs.
Lv. 51 The Showdown	Terminado

Pero Armando Quezada Varela no se quedó atrás y nos envió una lista de récords en Target Test con cada uno de los personajes del juego. Sabemos que son muy buenos, pero como dicen en el **Capcom vs SNK2 EO**, "Los récords están hechos para ser romperse". Así que esperamos sus cartas con videos y/o fotos para ver sus capacidades.

Personaje	Tiempo
Dr. Mario	00:18:99
Mario	00:14:92
Luigi	00:09:01
Bowser	00:16:18
Peach	00:17:23
Yoshi	00:13:28
Donkey Kong	00:15:43
Captain Falcon	00:16:13
Ganondorf	00:12:48
Falco	00:14:68
Fox	00:15:30
Ness	00:24:13
Ice Climbers	00:24:13
Kirby	00:19:68
Samus	00:17:06
Zelda	00:14:83
Link	00:10:36
Young Link	00:19:60
Pichu	00:18:06
Pikachu	00:16:68
Jigglypuff	00:13:15
Mewtwo	00:12:30
Mr. Game and Watch	00:06:75
Marth	00:18:53
Roy	00:09:36
Total Score	06:23:90

NUEVOS RETOS

Mario Kart DS

Este gran juego es uno de nuestros favoritos, y siendo tan competitivo, tenemos un reto muy bueno que seguramente te pondrá a darle duro al control. Para responderlo, debes enviarnos fotos en donde se aprecie que pasaste todas las copas y circuitos con tres estrellas, y obviamente cuarenta puntos en cada uno. Nada sencillo, ¿verdad?

Aunque es una princesa, Peach domina el volante como los mejores.



Super Smash Bros. Melee

Este Reto es muy simple; sólo necesitamos que nos envíes tu mejor puntuación en el "minijuego" de los créditos; los mejores serán publicados en esta sección.

Las retas de SMB se ponen buenas en el N64 y GCN, ¿Estas listo para el Revolution?

Nada mejor que un Reto para motivarte a superar los tuyos, ¿verdad? No lo dudes. Si tienes una puntuación o un tiempo que merezca ser publicado, envíanos tu carta explicando tu Reto e indicando tus récords para que lo tomemos en cuenta y lo incluyamos en esta sección. Esperamos tus videos formato VHS, fotos y cartas a: Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP 01210, México, DF.

chikabum®.com

Con nosotros Garantizado Sí te llega

Si no recibes el contenido que solicitaste marca 01800 3632 747, en la Cd. de México 5545 3523, nosotros te lo reponemos

Tonos

Envía la CLAVE al 7464
- Recibirás el tono en tu Telcel.
- Guárdalo y úsalo como tú quieras.

Rock En Inglés

CLAVE	CANCIÓN
1137377	All For Love
1133378	Alright
1135248	Bottled Up Inside
1130110	Boulevard Of Broken Dreams
1135348	Clocks (Intro)
1137067	Control
1133388	Enemy
1130238	I Just Wanna Live
1139083	Juicebox
1133402	Loser
1133407	My World
1139612	She Will Be Loved (éxito)
1137367	Toxicity (éxito)
1133183	We Are The Champions
1130379	Yeah (éxito)

Hip - Hop

CLAVE	CANCIÓN
1130704	Axel F (Intro) (éxito)
1130654	Bla Bla Bla
1133232	Come With Me
1133239	Deep Down And Dirty
1133275	El Arte Del Engaño
1130357	El Chacarrón (éxito)
1130438	Enzo
1130218	Gasolina (éxito)
1137165	Ghetto Superstar
1133285	Kalifornia
1130432	La Pelotona
1130502	Lo Que Paso, Paso (éxito)
1139609	Numb/ Encore
1133307	P.I.M.P.
1130393	Trick Me

Ranchera

CLAVE	CANCIÓN
1137315	Ahora
1130303	Cruz De Olvido
1139011	El Mariachi Loco
1135035	El Rey (éxito)
1130448	Eres Divina
1135076	Esta Tristeza Mía
1130605	La Bamba
1133085	Libro Abierto
1130447	Loco Por Ti (éxito)
1130422	No Me Acostumbro
1130602	Nube Viajera
1130482	Para Vivir
1130746	Recostada En La Cama (éxito)
1139051	Tatuajes
1130319	Volver Contigo

Top Latino

CLAVE	CANCIÓN
1130725	Amor A Medias (éxito)
1130731	Como Un Perro
1130496	Contra Viento Y Mareas
1130733	El Sol No Regresa
1130643	Fuego (éxito)
1130428	Hoy Soñe
1130356	La Camisa Negra (éxito)
1130454	Mentirosa
1130738	Misterios Del Amor
1130332	NaNaNa(Dulce Niña) (éxito)
1130452	No (éxito)
1130465	Por Ti
1130511	Ser Humano
1130279	Tocando Fondo
1130752	Un Cachito

Lo Nuevo

CLAVE	CANCIÓN
1130724	All About Us (éxito)
1133274	Blah, Blah, Blah
1130939	Cool (éxito)
1130507	Don (éxito)
1130625	Eo
1130709	Hung Up (éxito)
1130759	I Still
1130338	Incomplete
1130739	My Humps (éxito)
1130453	Nada Fue Un Error (éxito)
1130740	Noviembre Sin Ti (éxito)
1130747	Run It
1130102	Si Pruebas Una Vez
1130156	Since U Been Gone
1130750	Tripping

Películas

CLAVE	CANCIÓN
1133221	Avengers
1135080	Call Me (éxito)
1133319	Cantando En La Lluvia
1133133	Carros De Fuego
1133268	Castillos De Hielo
1133336	El Bueno, El Malo Y El Feo
1135095	El Padrino
1131094	Evergreen
1135082	Eye Of The Tiger
1130940	Ghostbusters
1133152	James Bond
1135341	Misión Imposible 2
1130341	Overtura Del Fantasma De La Opera
1135090	Romeo Y Julieta
1130932	The X Files

Las claves van de acuerdo a tu equipo: HAIER D6000; NOKIA 1220, 2220, 3320, 3590, 3595, 5125, 6560, 8260, 8265, 8290; SAMSUNG A325 y SONY ERICSSON T600 marca la clave como aparece. BENQ M100, S670C; LG G1500, W3000S; NOKIA 1100, 2600, 2651, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3395, 3650, 6100, 6101 ,6170, 6230, 6260, 6590, 6600, 6800, 6820, 7210, 7250, 7610, 8390, 8890, 9210, 9290, N-Gage; SAMSUNG E316, E715, N707, R225, S100, S300M, SGHC207, V200, X105, X426, X427; SONY ERICSSON T300, T610, Z200; ZONDA ZMNG1840 y ZMNG1860 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 4. MOTOROLA T120, V60i y V120t sustituye el 1 del principio de la clave por el número 2. MOTOROLA C200, C340, T191, T193 y V100 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 3; ALCATEL 332, MOTOROLA C155, C250, C332, C333, C350, C381p, C650, C698p, E380, E398, T720, T720i, V171, V180, V3, V300, V400, V600; PANTECH G310; SAMSUNG E630, X480; SONY ERICSSON K500i, K700i, S700i, T106, T200, T226, T68i, T68m, W800 y Z600 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 5. Precio $13 por tono + IVA.



¿Cómo cara de que tengo?



¡Ponle nombre! a la vaca de la selección Y vete al Mundial

Envía VACA espacio NOMBRE PROPUESTO al 7464* Ejemplo: VACA PANCHA

Vigencia del 27 de marzo al 25 de Mayo de 2006. El artista (pintor de la vaca de la selección) seleccionará al ganador el 26 de Mayo de 2006. PFC.C.F.1.2/000213-2006. * Precio $13 más I.V.A. Busca las bases en www.chikabum.com

Juegos

Envía la CLAVE al 77577
- Recibirás un mensaje para descargar tu juego.
- Descarga tu juego con el mensaje desde tu Telcel.

Para mayor información visita www.chikabum.com

Clave	Series Compatibles
1130001	1 y 2.
1130004	1, 2, 5, 6 y 8.
1130006	1, 2, 3, 6 y 8.
11370007	1, 2, 6 y 8.
1130018	1, 2, 3, 4, 5, 6 y 8.
1130034	1, 2, 3, 4, 5, 6 y 8.



SERIE 1: NOKIA 3650 y N-Gage marca la clave como aparece. SERIE 2: NOKIA 3100, 3120, 3200, 3300, 6100, 6800, 6820, 7210 y 7250 sustituye el 1 del principio de la clave por 2. SERIE 3: SONY ERICSSON T610 y Z600 sustituye el 1 del principio de la clave por 3. SERIE 4: SONY ERICSSON K700i y W800 sustituye el 1 del principio de la clave por 4. SERIE 5: SAMSUNG E715, SGHC207, X466 y X640 sustituye el 1 del principio de la clave por 5. SERIE 6: MOTOROLA T720 sustituye el 1 del principio de la clave por 6. SERIE 8: MOTOROLA V300 y V600 sustituye el 1 del principio de la clave por 8. Precio $26 por juego + IVA.

Sonidos Especiales

Envía la CLAVE al 7464
- Recibirás un mensaje para descargar tu sonido especial.
- Descarga tu sonido especial con el mensaje desde tu Telcel.

Para mayor información visita www.chikabum.com

Alex Lora

CLAVE	NOMBRE
S1130291	Ahorita Está Chido
S1130282	Bájate Del Avión
S1130260	Contesta No Seas Nopal
S1130305	Cuántas Veces Te He Dicho
S1130304	Estás Sordo
S1130267	Las Piedras Rodando
S1130283	Más Prendido Que El Sol
S1130313	No Se Si Me Wele
S1130277	Que Horrible Sería Compadre
S1130312	Que Se Callen Esos Weies
S1130307	Rascando El Yoyo
S1130315	Si Se Puede
S1130296	Soy Yo Tu Padre
S1130262	Tómate Una, Tómate Dos
S1130259	Ya Carnal Contesta El Fon
S1130314	Ya Ves Como Te Queremos

Diversión

CLAVE	NOMBRE
S1130166	Ay, Me Hace Cosquillas
S1130164	Contesta Hijo Ela
S1130175	Estableciendo Comunicación
S1130176	Flato
S1130182	Llamado Súper Heroínas
S1130183	Mama, Papa, El Teléfono
S1130191	Quiero Que Me Toques Las Teclas
S1130192	Risas De Tigre

Huevo Cartoon

CLAVE	NOMBRE
S1130058	Capitán Huirk, Contesten
S1130054	El Maestro Filoteo Ramón, Ahí La Espera
S1130051	Eleuterio Jackson, Tu Vieja
S1130151	Espiris, Porra
S1130122	Filoteo Conversación Privada
S1130061	Huevo De Pascua, Ring Ring
S1130053	Poeta Huevo, Que Huevos
S1130050	Súper Chostou, Contesta

Las claves van de acuerdo a tu equipo: ALCATEL 557, 756; AMOI F8; BENQ M315, P30, Z2; LG L1400, MG150, MG200; MOTOROLA E1, NOKIA 3230, 3300, 3650, 6230, 6600, 6620, 6682, 7280, 7610, 8801, 9300, N-Gage, N-GageQD; PANASONIC EBVS2, EBVS3, EBVS7, G51, X700; PANTECH GF260, PG1410; SAGEM X-5, X-6, X-7, X-8; SAMSUNG D500, E316, E630, E715, N707, S100, S300M, V200, X105, X427; SONY ERICSSON J300, K300, K500i, K508i, K700i, S710i, W600, W800, Z500; SKYZEN EZ100, EZ200 y EZ300 marca la clave como aparece. MOTOROLA C381p, C384, C650, C698p, E398, V180, V220, V3, V300, V400, V400p, V555, V600; SONY ERICSSON P800, P900 y P910a sustituye el S1 del principio de la clave por S2. Precio $13 por sonido especial + IVA

Polifónicos

Envía la CLAVE al 7464
- Recibirás un mensaje para descargar tu tono.
- Descarga tu tono polifónico con el mensaje desde tu Telcel.

Para mayor información visita www.chikabum.com

Lo Básico

CLAVE	CANCIÓN
P4130739	My Humps (éxito)
P4130724	All About Us (éxito)
P4130704	Axel F (Intro) (éxito)
P4130339	Behind These Hazel Eyes
P4130398	Confessions Part 1
P4130835	Creep
P4130719	Dancing Alone
P4130507	Don (éxito)
P4130515	Dont Lie
P4130502	Lo Que Paso, Paso (éxito)
P4130332	Na Na Na (Dulce Niña) (éxito)
P4139826	Private Dancer
P4133320	Slide
P4131284	Y Tú Te Vas

Balada En Español

CLAVE	CANCIÓN
P4133212	A Quién Le Importa
P4130616	Aprendiz
P4137011	Entra En Mi Vida
P4135031	Insoportablemente Bella
P4135164	Kumbala
P4139030	Me Va A Extrañar
P4130359	Mi Credo
P4133404	Milagro
P4130452	No (éxito)
P4130455	Para Tu Amor (éxito)
P4130308	Te Soñé (éxito)
P4130575	Un Buen Perdedor
P4130243	Yo Quisiera
P4130425	Yo Te Propongo

Las claves van de acuerdo a tu equipo: MOTOROLA C350, T720, T720i; NOKIA 2600, 3100, 3120, 3200, 3595, 6020, 6100, 6800, 6820, 7210, 7250; SAGEM X-2, X-5, X-6, X-7 y X-8 marca la clave como aparece. LG MG191a; PANASONIC EBVS2, EBVS3, G51; SAMSUNG D500, E316, E630, E715, N707, S100, S300M, SGHC207, V200, X105, X426, X427, X480; SENDO M551; ZONDA ZMNG1840 y ZMNG1860 sustituye el P4 del principio de la clave por P3. ALCATEL 756; LG G4050; MOTOROLA C698p; NOKIA 3300, 3650, 6170, 6600, 6620, 7280, 7610, N-Gage y N-GageQD sustituye el P4 del principio de la clave por P2. ALCATEL 557; AMOI F8; BENQ A500, M300, P30, S670C; HAIER P7; LG C1300, MG101, M150, M200; MOMENTUM TG7D; MOTOROLA C332, C333, C384, C650, E1, E365, E380, E398, V172, V220, V400p, V555; NOKIA 3220, 3230, 5140, 6101, 6230, 6260, 6682, 7270, 8801, 9300; PANASONIC EBSV7, G60, G70, GD88, X100, X300, X500, X700; PANTECH G310, G510, GB210, GB310, GF260, PG1410, PG3210; SENDO S601; SIEMENS C60, C65, CF62, CX65, M65, MC60, S55, SL55, S65, SK65, SL65, SX1; SONY ERICSSON J300a, K300, K500i, K508i, K700i, S700i, S710a, T226, T300, T310, T68m, T610, W600, W800, Z200, Z500, Z600; SKYZEN EZ100, EZ200 y EZ300 sustituye el P4 del principio de la clave por P1. MOTOROLA C381p, V180, V3, V300, V400, V600; SONY ERICSSON P800, P900 y P910a sustituye el P4 del principio de la clave por P5. Precio $13 por tono + IVA.





GAMEVISTAZO

WORMS OPEN WARFARE

THQ



Ya han pasado más de diez años desde que saliera la primera versión de **Worms** para el mundo de las computadoras, en los cuales hemos visto varias adaptaciones a otras consolas, entre ellas una para el Game Boy. Todo iba muy bien para esta serie, que gracias a su humor se había hecho de una buena cantidad de seguidores. Pero llegó el momento en el que los programadores quisieron adaptar este concepto al mundo en tercera dimensión y pasó lo inevitable, o sea, no tuvieron los resultados esperados; por tal motivo, han decidido regresar a los orígenes de la serie, al 2D, y qué mejor que hacerlo en el Nintendo DS, ¿no creen?

La guerra más pequeña

Si nunca has jugado **Worms**, no te preocupes, te vamos a explicar rápidamente de qué trata. Representas a un grupo de gusanos que deben destruir a otros, así de simple; y para lograrlo tienes a tu disposición un gran número de armas, pero sobre todo debes hacer uso de tu inteligencia. Haz de cuenta que el escenario principal se divide en dos partes: en una está tu escuadrón y en la otra el enemigo, y lo que hay que hacer es dispararles con todo lo que tengas; claro está que primero tenemos que tomar en cuenta factores como el viento, la inclinación... es en serio, no es broma, ya que si te pones a tirar a lo loco y no trazas bien tu ruta de ataque, probablemente no le vas a pegar a nada, y mientras todos tus gusanos pasarán a mejor vida.









Elige tu destino

Contamos con tres modalidades de juego; la primera es una especie de tutorial donde nos vamos a acostumbrar a usar las armas y a calcular los ataques. De lo mejor de este modo es que al ir avanzando habilitarás mejores *ítems* para las demás opciones de juego. El que se podría considerar como principal es un *versus* contra la computadora, donde puedes elegir la dificultad o las armas entre varias cosas más, para que el juego no se salga de tu control. Ya por último, y no por eso menos importante, sino al contrario, está la que consideramos la mejor opción: la de *multiplayer*, donde hasta cuatro personas, cada una con su tarjeta, podrán competir para ver quién es el mejor estratega.









Analiza y escoge

Ahora bien, la acción del juego siempre se mostrará en la pantalla superior; ahí podrás ver todos los enemigos; mientras tanto, en la inferior vas a contar con un menú donde te van a enseñar todas las armas con las que cuentes, y con tan sólo tocarlas se equiparán a tus personajes. Esto es muy útil, sobre todo cuando te llueven los misiles y requieres cambiar de objetivo, porque así no pierdes nada de tiempo. Otra de las funciones de la pantalla táctil es que sirve para que diseñes tus emblemas y banderas, los cuales aparecerán en momentos específicos del juego, como cuando ganas; la interface es parecida a la de **Animal Crossing**, por lo que no tendrás problemas para crear tus diseños.









NUNCA LEVANTES LA BANDERA BLANCA

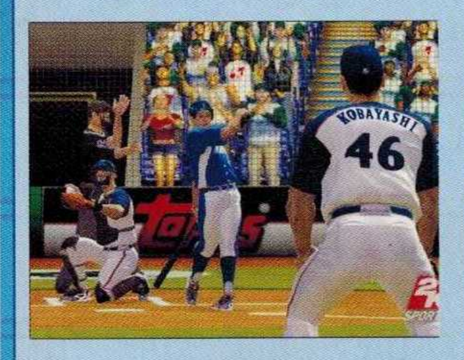
Sabemos que muchos no conocen el concepto de **Worms**, pero si le dan una oportunidad, se van a quedar sorprendidos de cómo algo que se juega tan sencillo puede dar tanta diversión. En especial esta versión para el Nintendo DS destaca de las demás por la ayuda del *Stylus*, que agiliza el juego de gran manera; además, agrégale que cuenta con todo el humor original, como los ataques kamikaze, y que no podrás dejar de jugarlo, en especial si cuentas con más amigos que lo tengan.

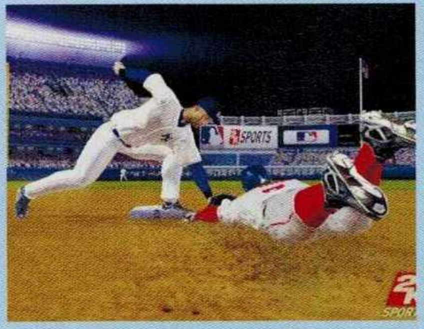


Los juegos del llamado rey de los deportes nunca han terminado por "pegar" en nuestro país, debido a la mala difusión del mismo... pero bueno, gracias a las buenas actuaciones de los jugadores mexicanos en las grandes ligas, así como de la selección nacional en el último Clásico Mundial de Béisbol, puede ser que comience a despegar, y más con un título tan bueno como **Major League Baseball 2K6**, donde lo menos importante son los movimientos de los jugadores o que cuente con todos los estadios de la liga, sino lo real que resulta jugarlo, y esto precisamente ha sido lo que los diseñadores han tomado como su carta de presentación.

Usa tu instinto

Para que entiendas un poco mejor cómo funciona esto de los puntos ya dentro de un juego, pondremos de ejemplo cuando se roban las bases. Por lo regular, cuando querías hacer esto en otros juegos, cambiabas el cursor a un jugador que estuviera en una base y lo hacías correr...o sea, muy simple, pero aquí ya no es así. Debes mantener presionado un botón en especial (puede variar de acuerdo con tu configuración); entonces, automáticamente te van a cambiar al jugador que se encuentre cerca de una base, y bajo una vista en primera persona; y también gracias a una mira debes elegir la base a robar; lo importante aquí es que si tiene buenos puntos, el *target* aparecerá de entrada, más cerca del objetivo.

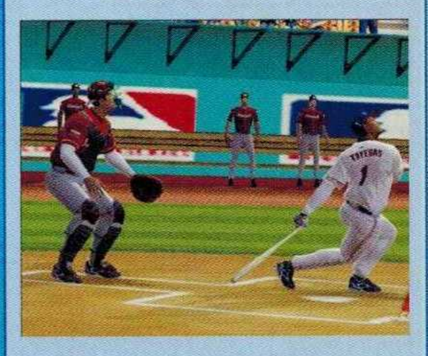




Renovando el juego

En la mayoría de los títulos basados en este deporte, sólo se preocupan por representar fielmente a los jugadores, actualizar los cambios de cada plantel y nada más; el *gameplay* se ha quedado en el cuadrito que se mueve delante del lanzador o bateador para ubicar la pelota y listo. Por tal motivo, en **MLB** se ha querido refrescar un poco esto, creando un sistema que te permite repartir puntos a tus jugadores de acuerdo con su posición, y con base en cómo los repartas será su desempeño en el campo. Lo que sí debes tomar en cuenta es que dan prioridad a las posiciones más importantes, por ejemplo, la de bateador, y de ahí para abajo; así que piensa muy bien cómo los distribuyes; otro punto que te puede ser útil para la repartición es revisar las estadísticas del equipo rival.







Los mejores equipos del mundo

Los equipos que podremos controlar son todos los de la Liga Mayor de los Estados Unidos, lo que realmente no sorprende a nadie; en cambio, sí lo hace el hecho de que también tengamos a nuestra disposición a las selecciones nacionales que participaron en el Clásico Mundial de este año. Es de resaltar el gran trabajo que realizaron los diseñadores a la hora de crear cada equipo, ya que en cada uno de ellos podemos apreciar los uniformes originales que usaron en dicho torneo, lo que logra que te adentres más en cada partido.

¡Home run!

Lo que más destacamos de este juego es su intento por cambiar lo ya establecido; el nuevo sistema de puntos le agrega un mayor reto, debido a que tienes que estar más compenetrado con un equipo para saber qué jugador los requiere más y no se los des a alguien que no los necesite. Gráficamente es muy bueno, aunque como ya mencionamos, no es el mayor atractivo del título. No sabemos qué tanta aceptación tenga, pero nosotros te podemos garantizar que si le das una oportunidad vas a quedar muy satisfecho, sobre todo si lo disfrutas con alguien más.



Un cuento de cazadores y canguros

Kao el canguro regresa a la acción en el Nintendo GameCube. Su misión es detener al malvado cazador **Barnaba**, quien ha capturado a casi todos sus amigos. Su aventura comienza en el bosque de los castores, pero sus andanzas lo llevarán a lugares diversos como la montaña del trueno, el océano y la isla del tesoro perdido. **Kao** debe emplear todas sus habilidades para poder cumplir su objetivo; te deslizarás por la nieve en tu *snowboard*, competirás en una alocada carrera de botes y surcarás los aires con tu amigo pelícano, todo para llegar al escondite de **Barnaba** y detener sus malvados planes.





Una dura jornada

El camino de **Kao** no será nada sencillo; son más de 30 enemigos diferentes los que deberás derrotar, cada uno con su estilo de atacarte. Afortunadamente, el valeroso canguro no está indefenso; **Kao** es un maestro en el combate y tiene técnicas especiales para enfrentar a sus enemigos: desde su fiel boomerang hasta los devastadores golpes con su cola. A lo largo de los escenarios deberás resolver ciertos acertijos, derrotar a los secuaces de Barnaba y ganar algunas competencias.



Apto para todas las edades

Kao the Kangaroo Round 2 contiene un modo para un jugador muy al estilo de los clásicos del N64; hay mucha acción, cosas que encontrar y diferentes eventos para hacer el juego más dinámico y divertido. La dificultad no es tan elevada y el *gameplay* es muy amigable, siendo muy recomendable para videojugadores de todos los géneros y edades. El lado malo de esto es que no representa demasiado problema para un veterano del control; se trata de un juego para divertirse y pasar un buen rato, pero difícilmente te costará más de un fin de semana terminarlo.



¿Recomendable?

Juegos como **Kao the Kangaroo Round 2** tienen más puntos en contra que a favor; muchos videojugadores —especialmente los casuales- se aburrirán rápidamente al explorar los mundos sin un sistema de ataque estilizado, además de que la historia y desarrollo de la misma no tiene la profundidad de un **Resident Evil** o un **Final Fantasy**. El juego cumple su cometido: divertir y entretener; lamentablemente, a falta de un plus, cae en la larga lista de juegos que tenían potencial, pero no lo aprovecharon.





La fórmula del 3D

Desde los tiempos del N64 vimos surgir una avalancha de juegos donde te presentaban mundos en 3D llenos de elementos y lugares para explorar durante horas, pero que realmente no aportaban ningún concepto o temática distinta. **Kao** es uno de esos ejemplos; cuando aprendes a usar tus movimientos y a pasar las escenas, te das cuenta de lo sencillo que resulta explorar un lugar; y por más que quieran disfrazarlo, estás jugando un título lineal en 3D. El detalle a favor de **Kao** es la falta de los típicos elementos para abrir puertitas como las monedas, estrellas, notas musicales y demás chucherías; se basa un poco más en las competencias para progresar en el juego en comparación con otros en donde si no consigues los 100 *ítems*, te quedarás atorado y deberás comenzar de nuevo.

¿PUEDES UTILIZAR UN VIDEOJUEGO PARA AFINAR TU CEREBRO?

¿Suena como una fantasía, cierto? Eso es acerca de qué tan probable es, que un videojuego le ayude a superar a sus compañeros de trabajo. ¿Podría la tecnología alcanzar tan increíble hecho? Le presentamos Brain Age™: ¡Entrene a su cerebro en minutos al día!

La idea es que algunos ejercicios diarios del cerebro puedan afinar realmente su mente.

Usted lo juega en el sistema portátil de Nintendo DS™. El diseño de Brain Age™ se basa en la premisa de que el ejercicio cognoscitivo puede mejorar el flujo de la sangre al cerebro. Esto toma sólo pocos minutos de juego al día. Para aquellos que pasan la mayor parte de su tiempo libre en el gimnasio, ejercitando los grupos musculares principales, no se olviden - su cerebro es como un músculo, también. Y anhela ejercicio.

Con Brain Age™, su cerebro adquiere su propio entrenador personal - según el Dr. Kawashima, neurólogo muy respetado de Japón. En un momento, este lo llevará a través de 14 ejercicios de entrenamiento para su cerebro, proyectando su progreso durante los mismos.

Asi que no se quede allí sentado sólo con una revista en sus manos. Compre Brain Age™, sólo para Nintendo DS™. Puede adquirirlo en su tienda local. O puede aprender más sobre este en su sitio de internet: BrainAge.com



Tao´s Adventure
Curse of the Demon Seal



UNA GRAN AVENTURA ESTÁ POR COMENZAR... Y EL PROTAGONISTA ERES TÚ

Uno de los géneros que comienza a despegar en el Nintendo DS es el de los juegos RPG, y es que gracias a las bondades de la consola portátil, se pueden realizar mil y un mejoras al tradicional gameplay que nos ofrece este tipo de aventuras. En esta ocasión, Konami nos trae una alternativa original, de nombre Tao´s Adventure. Desde su anuncio, este juego ha generado gran expectativa debido tanto al género al que pertenece como por la compañía que lo desarrolló; pero, ¿será realmente lo que el público esperaba? Descúbrelo por ti mismo...

Comienzo de la maldición

El protagonista del juego se llama **Tao**, un joven que como cualquier otro de la aldea donde vive, tiene una vida normal, va a la escuela, cumple con sus obligaciones en su casa; en pocas palabras, su vida no tiene nada de especial... por lo menos al inicio de la aventura. En su pueblo, lo único que le llama la atención es la magia, y día a día practica para poder convertirse en un gran mago; pero nunca se imaginó que tendría que probar sus habilidades antes de lo esperado, y sobre todo en una situación tan terrible como el destino que está a punto de enfrentar su pueblo.

Cerca del pueblo, en una torre, hace mucho tiempo se encerró toda la maldad de la región, y desde entonces todo era tranquilidad; pero por alguna causa que escapa a la razón de los habitantes, todo ese mal se ha liberado, y como es lógico, busca venganza y está arrasando con todo lo que hay en los alrededores. Un demonio no sólo destruyó el pueblo de nuestro protagonista, sino que incluso, para asegurarse de que nadie pudiera detenerlo, lanzó un hechizo que convirtió a todo mundo en piedra... a todos menos a **Tao**. No se necesita ser un sabio para adivinar que ahora él es quien debe salvar al mundo, encerrar de nueva cuenta a la maldad y de paso regresar a su familia a la normalidad.

Un juego hechizado

¿Cómo ves la historia? Interesante, ¿no es así?... Lástima que sea de lo poco bueno que tiene el título, pero en fin, entremos en materia para explicarte mejor cómo está este juego. Hemos visto muchas y muy diversas formas de usar las capacidades táctiles de la consola, muy intuitivas como en **Kirby Canvas Curse**, o muy profesionales como en **Castlevania Dawn of Sorrow**, pero nunca habíamos visto algo tan simple como lo mostrado en **Tao´s Adventure**; y no lo decimos como algo bueno, sino todo lo contrario: su interface es de los peores puntos del juego.



Pero bueno, no nos adelantemos; antes de hablar del control, primero te vamos a comentar cómo se desarrolla el juego. Como sucede en muchos RPG, cada ocasión en que entres a una batalla, todo se trasladará a una pantalla especial donde se llevará a cabo la batalla, en donde deberás elegir de entre tres elementos que son fuego, agua y tierra para marcar tus conjuros. Dependiendo de tu experiencia y de tu magia, éstos pueden variar en cuanto a su poder, pero el caso es que la manera de marcarlos no es tan complicada o elaborada como en **Dawn of Sorrow**, por ejemplo. Y ese es un problema, ya que al carecer de reto, te aburre fácilmente.

Todo con moderación...

Hay juegos en los que el uso de la pantalla táctil es muy pobre, debido principalmente al género del juego, y es que imagínense a **Soma Cruz** en **Castlevania** siendo controlado sólo con el *Stylus*... pues como que no sería nada cómodo, ¿verdad? Y lo mejor fue lo que sucedió al final: combinar el pad y los botones con la pantalla inferior. Por desgracia, en **Tao´s Adventure** no hay tal armonía, y es que los programadores quisieron poner tanto énfasis en que todo lo puedes hacer con tan sólo tocar la pantalla, que forzaron varias cuestiones que bien pudieron haberse adaptado a alguno de los botones de la consola.





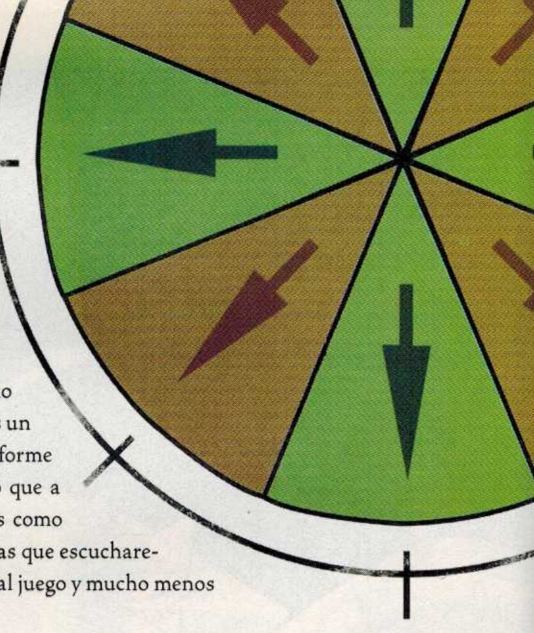
Imagina que estás explorando un pueblo y encuentras una caja que quieres tomar; ¿qué debes hacer?; pues tocarla con tu *Stylus* y listo; qué padre, ¿no? Bueno, al menos eso se piensa al principio, pero después de hacerlo decenas de veces, como que quisieras tener un botón para recoger *ítems*, pero tal cosa no existe aquí. De hecho, hasta para hablar es necesaria la pantalla táctil, ya que cuando te acerques a cualquier personaje de la aldea, aparecerá un ícono que tendrás que tocar para comenzar la plática, y también para que avance el texto; tal vez creas que esto no es molesto y que estamos exagerando, pero como todo RPG, el hablar es fundamental, y cuando haces lo mismo una y otra vez, cansa bastante el estar tocando el dichoso ícono.

Entrena a tu equipo

Uno de los conceptos que la gente de Konami maneja como "base" del *gameplay* de este título, es que puedas criar monstruos que te ayuden durante las peleas. En varias áreas encontrarás o ganarás huevos, que después de un tiempo se romperán dando lugar a los monstruos que te comentamos; de acuerdo con el tiempo que los uses aprenderán distintas técnicas, así que turna a tus ayudantes para que todos tengan un buen nivel; pero eso no es todo, ya que también podrás intercambiarlos con los monstruos de un amigo, para que así completes tu colección más rápido... Por si no te has dado cuenta, todo lo anterior es sarcasmo, porque esto no es nada nuevo, ya lo hemos visto cientos de veces, y obviamente está basado en **Pokémon**.

No alcanzo a ver muy lejos

Todos los escenarios están hechos en 3D... pero no es ninguna buena noticia, porque hasta en gráficos deja mucho que desear. Sí, no te vamos a negar que tiene algunos efectos buenos cuando ejecutas las magias, pero fuera de eso, todo luce demasiado poligonal, muy acartonado, tanto las estructuras de los escenarios como los personajes, que parece que se mueven como robots. Y por si se te hiciera poco, no tienes un rango de visión muy amplio, es decir, conforme caminas se van generando los objetos, lo que a nuestro juicio no permite que te adentres como se debe a la historia. Los sonidos y melodías que escucharemos están decentes, pero tampoco salvan al juego y mucho menos querrás conseguir el *soundtrack*.





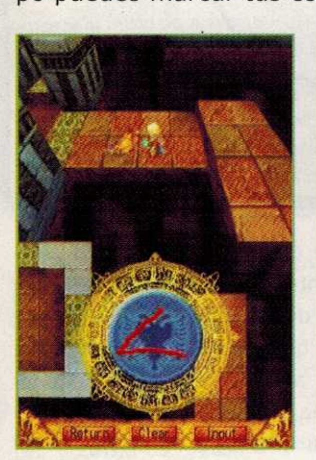




La pantalla inferior tiene varios usos, sirve como radar y al mismo tiempo puedes marcar tus conjuros en ella, pero no al nivel de Castlevania.

Terminó el embrujo

Siendo honestos, el juego queda a deber en todos los sentidos, empezando por el más importante, el control. Tal vez si hubieran mejorado un poco este último punto, algo se hubiera rescatado, porque la historia al comienzo es buena, y que ya después se pierda la trama, es otra cosa. La idea que tuvo Konami creando este juego no es mala; sin embargo, cometieron varios errores en su diseño que estropearon lo que pudo haber sido un gran exponente del género. Ojalá que esto les sirva de experiencia y en un futuro realicen un juego de la calidad a la que nos tienen acostumbrados. Sólo si eres muy fan de los RPG te va a gustar, pero aun así te sugerimos que lo pidas prestado antes de decidir comprarlo.







RANKING

1 — 10

Crow 6.0

Desde que vi la forma en la que utilizas el *Stylus* me pareció como basado en **Castlevania**, y no es para menos, ya que ambos son de la misma compañía; pero el problema es que en esta ocasión, Konami no desarrolló un buen método para usar la pantalla táctil. Me parece que en su intento por aprovecharla al máximo, descuidaron muchos aspectos con los botones principales, dejando a **Tao** como un buen concepto, pero mal desarrollado. La historia, como extraída de un cuento de **Lovecraft** -por los demonios que llegan de una dimensión paralela-, no me convenció y menos cuando adopta el estilo **Pokémon**, para "capturar y entrenar".

Master 5.5

Este juego me decepcionó; no es lo que esperaba; y es que con tanta promoción de su sistema de batalla y más viniendo de Konami, imaginaba algo de mayor calidad. Los gráficos parecen de primera generación de Nintendo 64, y yo sé que éstos no hacen al juego, pero aquí en verdad que se lo tomaron muy en serio, además de no tener un buen respaldo en cuanto al *gameplay*, el cual por cierto es bastante repetitivo. Desde mi perspectiva la gota que derramó el vaso fue lo de las criaturas que se entrenan... o sea, más fusil no se puede. Espero que esto sólo sea un mal paso de la compañía, y que pronto laven su nombre con otro buen RPG o con el siguiente **Castlevania** para NDS.

Panteón 5.0

Hasta al mejor cocinero se le va una papa entera... Konami ahora sí me defraudó con **Tao's Adventure**, el cual no presenta nada nuevo; es más, parece que se fusilaron varios conceptos y los metieron a la licuadora para rematar con un nombre que a nadie le va a llamar la atención. Gráficamente no está a la altura de ningún juego de NDS, la historia es muy "x", el personaje no tiene nada de héroe y para colmo, el *gameplay* con el *Stylus* fue un error fatal. ¡Es cierto! Olvidaba que puedes tener varios monstruitos para entrenarlos y combatir... ¡qué gran e innovadora idea! Mejor seguiré jugando **Mario Kart DS**...



¡YA NO ANDES A PATÍN!

¡¡¡Gana una de las 5 motos que PANCHOMÓVIL te regala!!!

1. Selecciona la categoría de tu preferencia

DEPORTES	Envía: 45DEPO
CONOCIMIENTOS	Envía: 45CONO
ESPECTÁCULOS	Envía: 45ESPE

2. Envía la clave que elijas al 25888
3. Recibirás una pregunta. Contéstala correctamente, ¡entre más preguntas contestes bien, más oportunidades tienes de ganar!

Consulta la página www.panchomovil.com Válido para todos los modelos de celulares. Promoción válida del 15 de marzo de 2006 al 15 de Junio Costo x SMS $13.00 + IVA. El ganador será contactado a través de su celular. Telcel no es responsable de este servicio así como de la publicidad ni los contenidos. Contenido disponible sólo para usuarios Telcel. Atención a clientes de lunes a viernes de 10:00 a 19:00 hrs al 5208 74 94 o del interior al 01 800 726 24 69.

TONOS

$13.00 + iva

Busca la clave de la melodía que quieres, agrega un espacio y la terminación según tu modelo

EJEMPLO: "ANGEL" PARA NOKIA 1100 ENVÍA 4560860 G1 AL 25888

Modelos	Terminación
BENQ ... NOKIA ... N-GAGE SAMSUNG ... LG ... SONY ERICSSON ... ZONDA ...	Agrega G1
MOTOROLA ... SONY-ERICSSON ... PANTECH ... SAMSUNG ...	Agrega G2
NOKIA ... SAMSUNG ... SONY ERICSSON ...	Agrega G3
MOTOROLA ...	Agrega G4
MOTOROLA ...	Agrega G5

POLIFÓNICOS

$13.00 + iva

Busca la clave de la melodía que quieres

Envía la clave de tu TONO al 25888

TOP TEN

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560796	Volveré	K-paz de la Sierra
4561334	Cada vez	Lidia Ávila
4561340	Por ti (HIT)	Belanova
4561349	Rompe	Daddy Yankee
4561351	Amor eterno (HIT)	Christian Castro
4561352	J'en ai marre (HIT)	Alizée
4561354	Si no estás conmigo	Cynthia y José Luis
4561355	Me entrego a ti	Ha ash
4561357	Volverte a amar	Alejandra Guzmán
4561359	Regresa a mí (HIT)	Il Divo

EXITOS

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560673	No (HIT)	Shakira
4560663	La tortura	Shakira y A. Sanz
4561020	Nada fue un error	Coti, P. Rubio y J. Venegas
4561264	Suelta mi mano (HIT)	Sin Bandera
4561265	No podrás	Moderatto
4561263	Noviembre sin ti	Reik
4560670	Yo quisiera ser (HIT)	Reik
4560677	Por besarte	Lu
4560678	Soy rebelde	RBD
4560681	Sálvame	RBD
4560832	La camisa negra	Juanes
4560728	De reversa mami	El Símbolo
4560685	Quemándome de amor	Moderatto
4560860	Ángel	Yuridia
4560687	Víveme	Laura Pausini
4560905	Don (HIT)	Miranda
4560694	Speed of sound	Coldplay
4560672	Muriendo lento	Belinda y Moderatto
4561269	Love generation	Bob Sinclair
4560669	Na na na (Mi dulce niña)	Kumbia Kings
4560684	No te apartes de mí	Yahir
4560664	La mano de Dios (Maradona) (HIT)	Rodrigo
4561331	Ella y yo	Aventura & Don Omar
4561337	Acompáñame a estar solo	Ricardo Arjona
4561338	Detalles	Yahir
4561339	Día de enero	Shakira
4561341	Maldita primavera (HIT)	Yuridia
4561342	Si tu amor no vuelve	La Arrolladora
4561343	Obsesión	Bobby Pulido
4561344	La más bonita de todas	El Compa Julián
4561345	Yegua	Babasónicos
4561346	Carismáticos	Babasónicos
4561358	Te hecho de menos (HIT)	Chayane
4561266	Durmiendo con la luna	Elefante
4561329	Todo	Alejandro Fernández
4560742	Triste canción	El TRI
4561280	Lo que pasó pasó	Daddy Yankee

INTERNACIONALES

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560689	Hollaback girl (HIT)	Gwen Stefani
4560690	Don't phunk with my heart (HIT)	Black Eyed Peas
4560691	He wasn't	Avril Lavigne
4560766	Waiting for tonight	Jennifer López
4560695	Baby one more time	Britney Spears
4560671	Dragostea din tei	O Zone
4560693	PIMP	50 Cent
4560696	New York New York	Frank Sinatra
4560698	California dreamin	The Mamas & Papas
4561267	Tripping (HIT)	Robbie Williams
4561268	Hung up (HIT)	Madonna
4560866	Wishing I was there	Natalie Imbruglia
4560829	Learn to fly	Foo Fighters
4560895	Gonna make you sweat	C+C Music Factory
4560896	Lost witness	7 Colours
4560853	Cordell	Cranberries
4560854	Save tonight	Cherry Eye
4560855	Lucky	Britney Spears
4560830	Killing me softly	The Fugees
4560887	Genie in a bottle	Christina Aguilera
4560698	California dreamin	The Mamas & Papas
4560701	Murder on the dance floor	Sophie Ellis Bextor
4560702	Chiquitita	ABBA
4560821	Whenever	Shakira
4560824	Lets get loud	Jennifer López
4560888	Come on over	Christina Aguilera
4560889	I turn to you	Christina Aguilera

ROCK

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560761	Frijolero	Molotov
4560697	She will be love	Maroon 5
4560699	We will rock you (HIT)	Queen
4560700	Hotel california	The Eagles
4560733	We're the champions	Queen
4560737	Seven nation army	White Stripe
4560886	86 (HIT)	Greenday
4560912	Like a stone	Audioslave

JUEGOS JAVA

$ 13.00 + iva (SE REQUIEREN 2 MENSAJES) NEW



CLAVE: 4561068 — FightingEmpire: NOKIA 3100, 3200 3300, 6100, 6800, 6820, 7210, 7250, 3220, 3650, N-Gage. MOTOROLA V300, V400, V600. *

CLAVE: 4561058 — HELICOPTER MI-24 — Helicopter24: NOKIA 3100, 3120, 3200, 3230, 3300, 6100, 6620, 6670, 6800, 6820, 7210, 7250, 7610, 3220, 6020, 3650, N-Gage. SONY-ERICKSON T610 K700. *

CLAVE: 4561393 — Soccer: NOKIA 3100, 3120, 3200, 3300, 6100, 6800, 6820, 7210, 7250, 3220, 6020, 3650, N-Gage. SONY-ERICKSON K700. *

CLAVE: 4561392 — HighonSpeed: NOKIA 3100, 3120, 3200, 3230, 3300, 6800, 6820, 7210, 7250, 3220, 6020, 3650, N-Gage. SONY-ERICKSON T610, K700. *

CLAVE: 4561069 — HIDDEN CARS — HidenCars: NOKIA 3100, 3120, 3200, 3300, 6800, 6820, 7210, 7250, 3220, N-Gage. SONY-ERICKSON T610.

CLAVE: 4561063 — AngrySmiley: NOKIA 3100, 3120, 3200, 3300, 6100, 6800, 6820, 7210, 7250, 3220, 6020, 3650, N-Gage. SONY-ERICKSON T610.

Para los modelos que aparecen en color negro envía la clave como aparece. EJEMPLO PARA CUTEN EN NOKIA 3100, ENVIA: 4561065 AL 25888 Para los modelos MOTOROLA V300, V400, V600 SONY ERICSSON K700 agrega un espacio y la terminación G6. EJEMPLO PARA CUTEN EN MOTOROLA V3, ENVIA: 4561065 G6 AL 25888

TONOS DE JUEGOS

CLAVE	CANCION
4560667	Zelda
4560713	Halo2 (HIT)
4560714	PacMan
4560715	Mario Bros (HIT)
4560716	Final Fantasy XI
4560717	Tron
4560718	Donkey Kong
4560719	Ghostbusters 2
4560720	DigDug
4560721	Metroid
4560722	Tomb Raider (HIT)
4560744	Alone in the dark

CINE Y TV

CLAVE	CANCION
4560704	20Th Century Fox
4560703	Quiero mover el bote
4560707	Mision imposible
4561300	X-Files
4560711	Harry Potter (HIT)
4560705	Los locos Adams
4560710	Batman
4560712	Looney Tunes
4561262	Pink Panther (HIT)
4560668	Beetlejuice
4560709	Siempre Cola
4560972	The Simpsons (HIT)

GRUPERAS

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560723	Bandido	Ana Bárbara
4560724	Mesa que más aplauda (HIT)	Climax
4560726	El venao	Wilfrido Vargas
4560729	1 2 3 (HIT)	El Símbolo
4560730	Golosa	King África
4560731	Amor prohibido	Selena
4560732	La vida es un carnaval	Celia Cruz
4560756	Contra viento y marea	Intocable
4560757	Mi vida eres tú	Los Temerarios
4560760	Quítame ese hombre del corazón (HIT)	Pilar Montenegro
4560774	Te quiero para mí	Dinastía de Tuzantla
4560782	Sabes a chocolate	Kumbia Kings
4560840	Suavemente	Elvis Crespo
4560725	Sergio el bailador (HIT)	Bronco
4560839	Fuiste mala	Kumbia Kings
4560840	Suavemente	Elvis Crespo
4560682	Gasolina	Daddy Yankee
4560834	Vanidosa	Bobby Pulido
4560773	Huele a peligro (HIT)	La Arrolladora
4560802	Loco por ti	Victor Garía
4560786	Aire (HIT)	Intocable
4560791	Otra vez	Victor Garía



¿CÓMO SE DICE...

$ 3.00 + iva

Suegra en alemán? y más... Descúbrelo y muérete de la risa

Envía 4560016 al 25552

GALLETA DE LA FORTUNA

$ 3.00 + iva

Conoce tu suerte según la filosofía China

Envía 4560017 al 25552



CHISTES

$ 3.00 + iva

Descarga miles de carcajadas

Envía 4560015 al 25552

NUEVO! ¡¡Entérate de las últimas noticias del mundo de los videojuegos!!

$ 3.00 + iva

Envía 4561278 al 25552

Regala un Tono

Envía la clave del TONO, agrega un espacio y los diez dígitos del teléfono a quien se lo regalas* al 25888

EJEMPLO: PARA REGALAR "ANGEL" ENVÍA 4560860 5518123897 AL 25888

* Revisa la compatibilidad del teléfono destino en www.panchomovil.com

TONOS REALES

$ 13.00 + iva

Busca la clave de la melodía que quieres

ENVIA la clave de tu TONO al 25888

CLAVE	CANCION	CLAVE	CANCION
4560621	Chica sexy	4560645	Pasele marchanta
4560622*	Gallego	4560646	Orillese a la orilla (NEW)
4560624	Argentino	4561320	Oye José, dime Manuel...
4561314	Mi Gober Precioso (NEW)	4560649	Trompeta
4561315	Chabuelo (NEW)	4561322	Cabo resongon y General (NEW)
4561316	Gato Benito (NEW)	4561323	Pan y Chon Inditos (NEW)
4561317	Gato Cucho (NEW)	4560653	Risa pedorra
4561318	Papuch Contesta... (NEW)	4560654	Lobito, lobito
4561319	Canito (NEW)	4560655	Chica fresa
4560633	Burro	4560656	Pancho reggaeton
4561321	Demonio de... (NEW)	4561324	Oye hijo contesta...(gallo) (NEW)
4560638	El gas	4560954	Pásale brody
4560639	Hay camotes	4560955	Pin... chamaco
4560640	Pasele hay lugares	4560957	Punchis calcetín
4560641	Premio mayor	4560959	Tamales 2
4560642	Extra extra	4560960	Tel antiguo
4560643	Viene viene	4560969	$13 Bara bara

IMÁGENES

$ 13.00 + iva

Envía la clave de tu imagen favorita al 25888

Ejemplo: Envía 4560513 al 25888







4560362 4560344 4560421 4560422 3460477 3460161 3460176



Horario de Atención
10:00 am a 6:00 pm
Distrito Federal
5208-74-94
Del Interior
01.800.PANCHOZ

Para descargar imágenes, tonos polifónicos y tonos reales se debe tener WAP configurado correctamente y el equipo debe ser compatible.

LA BUENA VIDA

Los días en la granja son todo menos ordinarios en Harvest Moon: Magical Melody para GCN.

Por Chris Shepperd y Andy Myers



Nuevo en el pueblo, ¿verdad? Bueno, bienvenido a Flower Bud Village. Este lugar tiene de todo; tierra fértil, un bello ambiente, y gran hospitalidad. Para ayudarte a mejorar tu estancia, te preparamos esta pequeña guía de viajero. El estilo de Andy es más de la vieja escuela y prefiere quedarse en casa. Por su parte, Chris disfruta todo lo demás que el pueblo tiene para ofrecer. Además de tus deberes dentro de la granja, tendrás que conseguir las notas para poder salvar a la **Harvest Goddess**, quien cuida la aldea. No importa el tipo de vida que elijas, ni cuánto trabajes para salvar a la Diosa, ¡las cosas divertidas que podrás hacer no tendrán fin!





CHRIS EL SOCIAL

La espaciosa y fértil tierra cercana a Flower Bud Village es ideal para iniciar una granja, pero eso no significa que tengas que ensuciarte las manos de tierra. En lugar de eso, puedes pasar tus días visitando a los vecinos y pescando. Tal vez no tengas los ingresos de un granjero de tiempo completo, pero la amistad es más importante que todo el dinero del mundo.



EL GRANJERO ANDY

En mis tiempos, no andábamos por el pueblo socializando, e intentando hacer dinero de la manera sencilla. Nos ganábamos nuestra vida honesta en casa, ¡en la granja! La vida de un granjero puede ser solitaria al principio, pero es un reto con recompensa. Con un poco de sentido común y consejos, traerás el pan a la mesa sin mucha demora.

¿DÓNDE DEBO VIVIR?

EL CENTRO DEL UNIVERSO

Cuando te mudas a Flower Bud Village, podrás elegir entre tres propiedades para establecer tu granja. Cada una tiene sus ventajas y sus desventajas. Para quien planea disfrutar de las bondades del pueblo y no espera pasar demasiado tiempo en casa, la parte norte es la mejor ubicación. Está cerca de las minas, la gente del pueblo, y el océano. No es muy extensa la tierra, pero no estarás aquí tanto tiempo de cualquier modo.



JUNTO AL RÍO

De las tres propiedades disponibles desde el inicio del juego, la más recomendable es aquella junto al río para los granjeros serios. La tierra es muy fértil, y hay suficiente espacio para comenzar a criar ganado. Además, estar cerca del río te permitirá pescar alimento sin alejarte demasiado. Tu propiedad inicial es sólo el principio; como granjero, necesitarás de toda la tierra posible. Hazte amigo de **Theodore**, el alcalde, para abrir más terrenos y comprar más adelante.



¿CÓMO GANO DINERO?

SIN DINERO, SIN PROBLEMAS

Viviendo como una mariposa social dificulta conseguir algo de efectivo. Tienes que aumentar tus períodos de trabajo. Puedes conseguir piedras preciosas en la mina para obtener dinero rápidamente. También tienes ingresos pescando, pero es necesario conocer los mejores lugares para hacerlo. Puedes cargar tantas cosas como te permita tu mochila, y cuando comienzas el juego, es muy pequeña. Mejórala en tamaño tan pronto como puedas para ahorrar tiempo y recolectar más cosas de un lugar.



Detente en el océano y alimenta al delfín diario. Eventualmente te ofrecerá llevarte a la isla, un paraíso para pescadores.



En invierno, Sunny Lake se congelará permitiéndote entrar en Lake Cave. Las gemas que encontrarás son muy valiosas.

GEMAS	Nombre	Precio de venta
	Diamond	500G
	Emerald	330G
	Ruby	350G
	Sapphire	250G

MINERALES	Nombre	Precio de venta
	Copper	50G
	Gold	150G
	Rare Ore	200G
	Silver	100G

LENTO PERO SEGURO

Como granjero, hacer dinero requiere de planeación, diligencia y paciencia. Tu principal fuente de ingresos vendrá de la cosecha y tus animales. Determina con anterioridad qué plantarás cada temporada. Las semillas que tienen la habilidad de crecer nuevamente después de cada cosecha son muy económicas. Cuando tengas dinero, invierte en animales y sus respectivos hogares.



COSECHAS	Nombre	Temporada	Cosechas	Precio de venta
	Breadfruit	Primavera	Múltiple	300G
	Cabbage	Primavera	Única	340G
	Potato	Primavera	Única	100G
	Turnip	Primavera	Única	180G
	Cocoa	Verano	Múltiple	70G
	Corn	Verano	Múltiple	150G
	Onion	Verano	Única	90G
	Tomato	Verano	Múltiple	150G
	Bell Pepper	Otoño	Múltiple	160G
	Carrot	Otoño	Única	110G
	Eggplant	Otoño	Múltiple	160G
	Pumpkin	Otoño	Única	120G
	Spinach	Otoño	Única	130G
	Yam	Otoño	Múltiple	180G

¿CÓMO MANTENERSE FUERTE?



¡Sal y disfruta el mundo! Cada noche un platillo y un amigo nuevo.

PRUEBA LA SOPA, ES DELICIOSA

No hay nada como el sueño de una noche para elevar tu energía al máximo, pero necesitarás también de una buena comida diariamente. El rancho es un maravilloso lugar para practicar tus artes culinarias, pero si no has pasado mucho tiempo con tus cosechas, y tienes que comprar los ingredientes de la tienda, perderás tu tiempo. Mejor, dirígete a uno de los restaurantes del pueblo y prueba sus platillos. Esto es rápido y barato, y encontrarás algunos vecinos mientras tanto. El lado malo es que tienes que comerte todo lo que pidas en el momento, no puedes guardar nada.





¡No hay nada como la buena comida casera al estilo tradicional

RECETAS PARA TRIUNFAR

Cocinar en casa es una de las actividades más importantes en tu vida en la granja. Mejora tu refrigerador al igual que tu taller, y llénalo con tus cosechas y víveres. Existen 189 platillos que pueden ser creados a partir de distintas combinaciones. Mientras más complejo sea el alimento, mayor será la estamina que recuperarás para volver a trabajar. Y al preparar cosas más elaboradas, puedes venderlas a buen precio y conseguir dinero extra.



¿QUÉ HAGO EN MI TIEMPO LIBRE?

LOS REGALOS VAN Y VIENEN

Los obsequios engrasan las ruedas de tu amistad con la gente del pueblo, pero pueden ser muy costosos; muchas de las cosas que normalmente venderías, tendrás que darlas como presentes. Todo regresará al final; mientras mejores amigos tengas, más grandiosos serán los obsequios que recibirás.



LAS FESTIVIDADES

El calendario de Flower Bud Village está lleno de eventos para asistir. Son buenos lugares para conocer a los residentes, además de ganar premios en los concursos. Para que puedan suceder los festivales, debes contribuir con algo; por ejemplo, si deseas que se organice el Pumpkin Festival, debes donar una calabaza un día antes del evento.

CALENDARIO DE EVENTOS

poca	D a	Festival	Lugar
Primavera	01	New Year's Day	Flower Bud Square
Primavera	08	Egg Festival	Flower Bud Square
Primavera	17	Spring Horse Race	Flower Bud Square
Primavera	23	Flower Festival	Flower Bud Square
Primavera	28	Cow Festival	Flower Bud Square
Verano	03	Beach Festival	Moonlight Beach
Verano	07	Star Festival	Varía anualmente
Verano	15	Firefly Festival	Moonlight Beach
Verano	24	Fireworks	Moonlight Beach
Verano	29	Sheep Festival	Flower Bud Square
Otoño	09	Moon Festival	Varía anualmente
Otoño	17	Fall Horse Race	Flower Bud Square
Otoño	24	Harvest Festival	Flower Bud Square
Otoño	30	Pumpkin Festival	Flower Bud Square
Invierno	07	Chicken Festival	Flower Bud Square
Invierno	12	Thanksgiving	Varía anualmente
Invierno	24	Fire Festival	Moonlight Beach
Invierno	24	Starry Night	Varía anualmente

MEJORA LAS HERRAMIENTAS A LA ANTIGUA

No gastes tu dinero comprando herramientas nuevas en la tienda. Espera a que **Tai** el herrero se mude al pueblo, entonces podrás mejorar tus cosas con él, pues es más barato. **Tai** pondrá su granja al oeste de Spring Farm después de que hayas conseguido cierta cantidad de minerales. Espera un día lluvioso para que no tengas que regar tus cosechas, y dirígete a Moonlight Cave para conseguir oro, plata y demás metales.

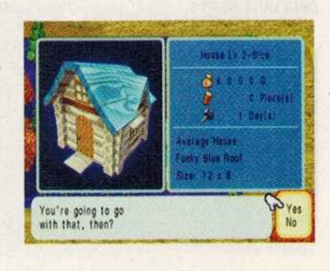
VAQUERO E IEDRA CALIZA

Mientras estás una de tus excursiones de minero en Moonlight Cave, busca piedras calizas al romper rocas con tu martillo en los primeros niveles. Estas piedras no valen mucho dinero, pero cuando hayas conseguido 10 de ellas, podrás comprar fertilizante en Spring Ranch. Un saco de fertilizante cuesta 150G, pero vale el precio. Esparce la sustancia sobre tierra sin fertilizar para incrementar el valor de las cosechas de esa parte al doble. Hay tres niveles de fertilización en total; como un buen granjero, querrás que tus cosechas alcancen la mayor calidad posible fertilizando la tierra para sembrar.



MEJORA TU GRANJA

Cada granja necesita una casa o dos. Recolecta madera cortando árboles (o cómprala en la tienda) para construir nuevas habitaciones o remodelar las existentes. Añadir cuartos a tu casa significa tener una cocina más grande y mas espacio para almacenar víveres y cosas.



¿CÓMO HAGO AMIGOS?



UN POCO DE AYUDA DE MIS AMIGOS

Cuando no estás atado a tus deberes de granjero, tienes más tiempo para convivir con tus amigos. Debes hacer un esfuerzo para hacerte amigo de todos en el pueblo, incluyendo los más recelosos. **Jamie** es una nuez dura de pelar; experimenta con toda clase de obsequios, particularmente cosechas de temporada, para ver qué cosa hace feliz a tu rival. El alcalde **Theodore** es una buena amistad para tener, mientras más fuerte sea el lazo, más tierra podrás comprar para tu granja.



Aun si no estás mucho tiempo trabajando en el sembradío, considera cosechar algunas cosas para darlas como obsequios. Las semillas de temporada son buenas; incrementa la capacidad de tu refrigerador y alacena para guardar tus presentes.



AMISTADES SENCILLAS

Aun un chico hogareño debe salir algunas veces, y cuando lo hagas, notarás que hay gente en Flower Bud Village, ¡mucha en verdad! No pierdas tiempo persiguiendo a los del tipo difícil; en lugar de eso, hazte amigo de gente como **Nina** y **Ray**. **Nina** está usualmente en Spring Ranch (lugar que debes frecuentar de todos modos), y es fácil hacerla feliz con flores de tu propia granja. **Ray** anda mucho por el río donde vives, y responde bien al pescado, el cual es sencillo de obtener.



MANTENER AMIGOS REQUIERE TRABAJO

No importa qué ruta elijas en tu estancia en Flower Bud Village, no podrás triunfar tú solo. Necesitarás ayuda de tus amigos con los que compartes esta parte del mundo. Las amistades son buenas para algo más que tener compañía; las mejores te traerán obsequios, y te acompañarán a los festivales, entre otros beneficios. Y si puedes tener una relación más fuerte y duradera con alguien, posiblemente contraigas nupcias con esa persona especial algún día. Haz lo mejor que puedas para tener buenas relaciones hablando con la gente regularmente, y dándoles las cosas que más les agraden. Los aldeanos son fáciles de encontrar por lo general cerca de sus casas o negocios. Ocasionalmente se mudarán a otro sitio; con la gráfica de abajo podrás localizar fácilmente a ciertas personas que necesites.

¿DÓNDE ESTÁ LA GENTE?

Nombre Cosa favorita	Lugar usual	Lugar espor dico
Alex—Veggie Juice	Clinic	Cerca de la mina
Ann—Ores	Tool Shop	Mina
Basil—Pontata Root	En las afueras	Mina
Blue—Good Milk	Blue Sky Ranch	Moonlight Café
Bob—Cake	Blue Sky Ranch	Perch Inn
Carl—Sweet Potato	Moonlight Café	Café Callaway
Dan—Grape	Paradise Orchard	Cerca de Town Square
Dia—Blueberry Juice	Clinic	—
Doug—Corn	Perch Inn	—
Duke—Potato	Moonlight Cafe	Afuera de Moonlight Café
Ellen—Breadfruit	Blue Sky Ranch	Al sur de Blue Sky Ranch
Eve—Strawberry	Moonlight Cafe	Sunny Lake
Gina—Onion	Clinic	Afuera de Clinic
Gourmet—Gold Milk	Perch Inn	—
Gwen—Carrot	Perch Inn	—
Hank—Good Mayonnaise	Blue Sky Ranch	Moonlight Café
Henry—Carrot	Sunny Lake	Perch Inn
Jamie—Cake	Jamie Ranch	En las afueras
Joe—Turnip	Workshop	River Song Heights

Nombre Cosa favorita	Lugar usual	Lugar espor dico
Katie—Apple Jam	Callaway Cafe	Afuera de Callaway Café
Kurt—Tomato	Workshop	Mina
Liz—Pumpkin	Spring Farm	Afuera de Spring Farm
Louis—Moonlight Stone	Junk Shop	Mina
Lyla—Pumpkin	Hearty Lyla	—
Maria—Eggplant	Flower Bud Library	Mayor's House
Martha—Wool	Clinic	—
Meryl—Gold Egg	Paradise Orchard	—
Michael—Onion	Junk Shop	Afuera de Junk Shop
Nami—Tomato	Al este del pueblo	Weather Report
Nina—Bluemist Flower	Spring Farm	Afuera de Spring Farm
Saibara—Clay	Atelier Saibara	—
Ray—Corn	En las afueras	Dolphin Island
Ronald—Gold Egg	Paradise Orchard	Paradise Orchard
Tai—Spinach	Blacksmith Shop	Mina
Terry—Fish	Flower Bud Riverside	Stardrop Pond
Theodore—Potato	Mayor's House	En las afueras
Tim—Corn	Mina	Blacksmith Shop
Woody—Eggplant	Workshop	Afuera de Workshop

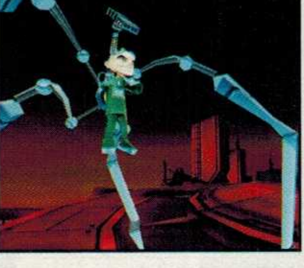


¡Nunca se es demasiado joven para ser un héroe!

Hace ya casi tres años que se transmite la serie **Teen Titans** por Cartoon Network, y a pesar de que ha sido criticada por algunos fans de los cómics, la gran mayoría la ha aceptado; y gracias a ese éxito, Majesco ha decidido desarrollar un videojuego basado en esta serie. Siempre que se realiza este tipo de adaptaciones, se debe tener bastante cuidado para que no se escapen los detalles claves del programa de TV, además de que éstos, al ser representados, sean divertidos. Por tal motivo la responsabilidad que tomó Majesco no fue cualquier cosa, y ahora que el juego por fin ha salido, les tenemos listas nuestras impresiones.









Compañía: Majesco. • **Desarrollador: A2M.** • **Clasificación: everyone.** **Categoría: Acción/Aventuras.** **Jugadores: 1**

La oscuridad se avecina...

La historia del videojuego y de la serie es la misma, o sea, nos muestran las aventuras de varios superhéroes adolescentes dirigidos por **Robin** (así es, el compañero de **Batman**), que deben hacer frente a diferentes enemigos, cuyos objetivos, como es común, se dividirán en dos: conquistar el mundo o terminar con él. Como en la serie de TV, ya se han transmitido cuatro temporadas, y para el videojuego no se optó por tomar alguna de ellas como referencia, sino más bien es como una historia alterna en la que pueden aparecer todos los enemigos sin que tenga que existir una relación lógica, con lo que se logra un desarrollo más emocionante.



No dejes nada de pie

El género al que pertenece el videojuego es el de acción, parecido a lo que presentó Konami en sus adaptaciones de las **Tortugas Ninja**, es decir, avanzarás por escenarios en 3D llenos de enemigos, a los que vas a tener que eliminar para poder continuar... sí, parece aburrido y monótono, pero no es así. Los programadores pusieron especial interés en el *gameplay*, para que no se sienta "cansado" como en otros juegos, y es que si algo es cierto, es que ver siempre a tu personaje usando los mismos movimientos, como que las ganas de jugar se iban un poco; pero aquí vas a encontrar gran variedad tanto de héroes como de movimientos, por lo que no vas a sufrir por eso.



¡Necesito refuerzos!

Una de las mejores opciones de este juego es que lo puedes disfrutar con tu hermano o algún amigo, lo que aumenta bastante la diversión y el reto, porque puedes desarrollar más y mejores estrategias. Supongamos que tú juegas con **Cyborg** y tu compañero con **Robin**, entonces, lo que deben hacer es coordinarse para sacar provecho de las características de cada uno; como sugerencia, **Cyborg** puede quedarse esperando a los enemigos mientras que **Robin** golpea a los que se encuentren en las partes más lejanas, de tal forma que ganen tiempo y no sean eliminados al intentar avanzar al mismo tiempo.





¿Cuál es tu elección?

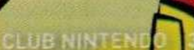
Para salvar al mundo de la devastación... esperen... eso es de **Pokémon**, bueno, el caso es que para cumplir tu misión, vas a tener a tu disposición a todos los pequeños superhéroes que has visto en la TV, que son: **Robin**, **Beast Boy**, **Cyborg**, **Raven**, **Starfire** y **Terra**, por lo que todos los seguidores del programa deben estar saltando de gusto. Cada uno de estos personajes tiene diferentes habilidades, y a pesar de que comparten movimientos básicos como los golpes, cada uno les imprime su peculiar estilo, lo que los hace más o menos buenos para momentos específicos de la aventura.







Para que nos entiendas un poco mejor cómo está eso de las habilidades, te vamos a poner unos ejemplos; por decir algo, Robin es de los más rápidos, perfecto para que esquives los ataques de los jefes. Cyborg es el más lento, pero se compensa porque cuando tiene a un enemigo cerca lo deja fuera de combate con un par de golpes. Para los ataques a distancia nada mejor que Starfire: puedes mantener a raya a varios enemigos a la vez gracias a esta heroína. Otra de las habilidades que más nos gustaron fue la de Beast Boy, que se puede transformar en varios animales, lo que obviamente le otorga beneficios pero por un tiempo limitado.



Evoluciona o... pierdes

Como ya te comentamos, la variedad de movimientos por personaje es muy buena, y lo mejor es que no se queda estática, ya que conforme logres progresar en el modo de aventura, tu pequeño héroe recibirá desde simples mejoras a sus técnicas, hasta nuevos movimientos, con los que eliminar a tus enemigos será más sencillo. Algo que nos gustó es que no todo se limita a presionar botones hasta que tu oponente se caiga, no; puedes combinar los golpes con agarres, lo que te da un extra especial, ya que al tener al villano en tus manos, puedes arrojarlo contra sus propios compañeros y así ahorrar algo de energías y sobre todo de tiempo.

¡Conviértete en un titán!

El debut en el mundo de los videojuegos no le pesó tanto a **Teen Titans**, y nos encontramos ante un juego con muy buen gameplay, pero sobre todo divertido. El único punto malo que se le pudiera encontrar está en que resulta muy corto el modo de historia, y lo puedes terminar sin problemas en un día, sobre todo si lo juegas con alguien más; pero se compensa con el modo *multiplayer*, donde debido a todas las situaciones chuscas que pueden ocurrir, te costará trabajo dejarlo. En pocas palabras, nos encontramos ante un juego bueno, con el que pasarás momentos agradables solo o en compañía de tus amigos; quizá no ganes premios ni reconocimientos, pero lo divertido nadie se lo quita.



Sin perder el estilo

Por variar y no perder la costumbre, la técnica de programación utilizada para el título ha sido la famosa **Cell Shaded.** La verdad es que ya no sorprende tanto como cuando inició, hace ya unos cinco años, pero bueno, para el concepto del juego queda muy bien, y todos los personajes han sido diseñados con gran detalle, tanto en su aspecto como en sus movimientos. Otro de los puntos importantes en el aspecto técnico es que se contrató a dieciocho actores para que dieran voz a los treinta y seis personajes que aparecen a lo largo de la historia, lo que agregará un mayor sentimiento a los diálogos, ya que no es lo mismo leer que escuchar.





Descubre quién es el mejor

Después de ver todas las técnicas especiales de nuestros héroes en acción, como que dan ganas de enfrentarlos entre sí, ¿verdad? Pues por fortuna los creadores del juego pensaron lo mismo e implementaron un modo especial que se llama **Masters of All Games**, en el que hasta cuatro personas pueden enfrentarse en escenarios cerrados, en los que no sobrevivirá el más fuerte, sino el más inteligente, ya que saber cuándo atacar y en qué momento esconderse será clave para que salgas con la victoria. El *gameplay* es parecido a **Power Stone** de Arcadia, ya sabes, puedes atacar directamente a tus oponentes o con objetos que encuentres a tu alrededor, como pueden serlo cajas, tubos o troncos. No es tan divertido como un Smash Brothers, pero sí te mantendrá entretenido por un muy buen tiempo.



RANKING 1–10

Crow 8.0

Teen Titans es una nueva propuesta de Majesco en cuanto a videojuegos basados en series animadas y tuvieron un gran acierto al dar el estilo de caricatura que te hace vivir la experiencia de la televisión de forma interactiva. Todos los valientes guerreros de la historia están presentes para ofrecerte un título dinámico, que puedes jugar solo o con uno de tus amigos para el modo principal; pero si quieres algo grupal, lo puedes lograr en la modalidad multiplayer en donde peleas con hasta tres de tus cuates en un mismo escenario.

Master 8.0

La verdad el juego me gustó mucho, y es que a pesar de que tienes varios movimientos, todos se marcan de manera muy intuitiva, por lo que cuando menos te des cuenta ya estarás haciendo combinaciones espectaculares. Jugarlo en modo cooperativo aumenta el *replay value* del título, pero, eso sí, se me hizo que es algo corto. El modo para pelear con tus compañeros es de lo mejor que se pudo haber hecho con los personajes; no está al nivel de un **Smash BROS**. (mi juego favorito de ese estilo), pero sí te divierte, que es lo más importante.

Panteón 8.0

En los años 80 fue muy común ver dos pretextos para sacar una "nueva" caricatura, serie televisiva o película: hacer a los personajes de bebés (o niños), y reunir a varios perdedores en un solo equipo; como ejemplos tenemos **Los Pequeños Picapiedra** o la cinta **Mighty Ducks**. ¿Quién iba a pensar que combinar ambos conceptos aplicados a los superhéroes menos populares iba a ser un éxito? Teen Titans ha triunfado lo suficiente como para tener su propio juego de GCN, el cual es bastante divertido, especialmente el *multiplayer*.

Curious George

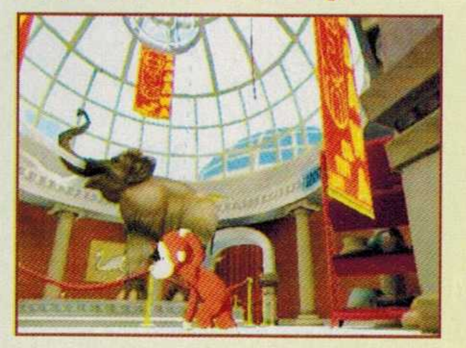
¿Quién es George?

Curious George es un mono común y corriente,sin poderes especiales ni nada parecido; su característica más destacada es ser demasiado curioso (aun para ser un changuito). Él es protagonista de una serie de libros para niños escrita por Hans Augusto Rey y Margret Rey, en donde se narran las aventuras y peripecias de este simpático e inocente personaje quien, según la historia, fue traído de África por Ted, mejor conocido como "El Hombre del Sombrero Amarillo". Desde 1941, los libros de Curious George han sido muy populares entre el público infantil; aunque han sido traducidos a varios lenguajes, nunca alcanzaron una fama comparada con la de otros titanes de las tiras cómicas como Garfield. Posiblemente sea por su enfoque a los pequeños lectores y falta de evolución de George; de cualquier modo, ahora retoma nueva vida con ayuda del cine y, por supuesto, de los videojuegos.



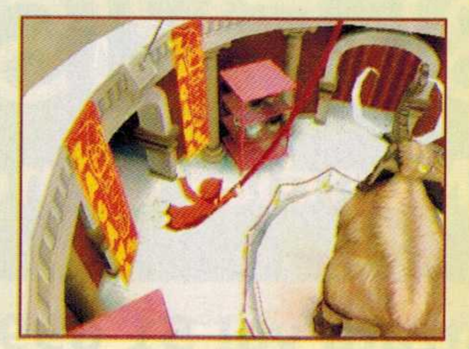
La curiosidad acabó con el gato, pero no con George.

Por más de sesenta años, Curious George ha cautivado a muchos niños y papás con su inocente curiosidad; y después de una gran espera, por fin todos conocen más acerca de este simpático monito en la pantalla grande con su primer largometraje proyectado recientemente. Su debut en el mundo de los videojuegos está basado en la cinta, y, por ende, tiene más elementos y características del filme que de los libros originales. Obviamente, el juego está enfocado a los más pequeños, aunque no por eso deja de ser bueno; el lado malo reside en que los videojugadores casuales no sabrán apreciarlo por completo y sólo notarán la falta de dificultad de Curious George.



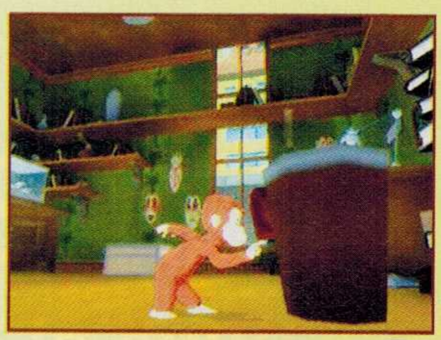
Sencillo, pero divertido

Aun los héroes humanos tienen limitantes naturales que los mantienen con los pies en la tierra (hablando en sentido figurado), pero en donde termina su alcance comienza el de George. Siendo un mono, él puede correr, saltar, escalar y columpiarse por todos lados, guiado siempre por su eterna fijación por conocer más del mundo. Son doce niveles llenos de aventura que comprenden desde la jungla natal del protagonista, hasta la gran ciudad. Conforme la relación entre Ted y George va creciendo, se convierten en mejores amigos; por esta razón, el curioso changuito decide ayudar a El Hombre del Sombrero Amarillo a conseguir el *item* especial para evitar que el museo caiga en manos del villano de la historia.

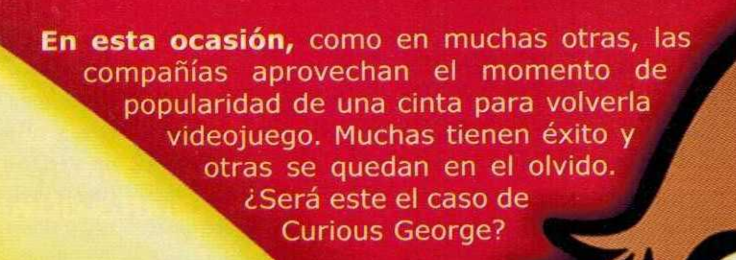


¿De qué se trata?

La historia del juego y la película se remontan al origen de los libros de Curious George, con un par de detalles nuevos para hacerla más interesante. El Hombre del Sombrero Amarillo se embarca en una expedición a África para encontrar un artefacto exótico y salvar al museo en donde trabaja. Una vez en su destino, conoce a George, un monito increíblemente curioso que lo sigue de regreso a la gran ciudad, en donde comienzan a vivir muchas aventuras y se desatan situaciones graciosas y comprometedoras debido a la siempre inquisitiva naturaleza de George.



Compañía: **Nazco.**
Desarrollador: **Monkey Bar Games.**
Clasificación: **everyone.**
Categoría: **Acción/Aventuras.**
Jugadores: **1**



En esta ocasión, como en muchas otras, las compañías aprovechan el momento de popularidad de una cinta para volverla videojuego. Muchas tienen éxito y otras se quedan en el olvido. ¿Será este el caso de Curious George?

Para más de un fin de semana

Incluso aun después de haber terminado el modo de historia, la diversión seguirá en Curious George; existen muchas cosas ocultas, bonus y entretenidos minijuegos que te mantendrán ocupado por un buen rato.



Los minijuegos son una parte importante durante tu aventura, pues te servirán para proseguir en la historia y habilitar cosas nuevas en diversas etapas y eventos; conforme los vayas pasando, estarán disponibles para poderlos jugar posteriormente fuera del modo principal.

El objetivo



Tu misión será controlar a George y explorar los escenarios en busca de *items*, al mismo tiempo que resuelves puzzles y participas en los minijuegos. La curiosidad juega un papel muy importante en CG; a diferencia de otros títulos en donde las cosas están a la vista, aquí deberás investigar más a fondo cada detalle y buscar en los lugares más recónditos de las etapas. George puede revisar los botes de basura, subir a los techos, inspeccionar cuartos, etc.

De la mano con la cinta

Tanto el juego como la película comparten muchos elementos, y para hacer más vistosa la aventura de GCN, se añadieron algunas secuencias de la cinta, así como las voces de los actores originales. Los gráficos estilo Cel-Shaded son muy buenos y quedan acordes con una adaptación de película animada; pero lo mejor de este tipo de casos es que la historia se expande y vives eventos más allá de los mostrados en el cine. Un detalle muy bueno es que decidieron no meter tantas cosas en la pantalla (como los *items* conseguidos, por ejemplo), para recrear más el sentimiento de estar jugando la película.



El atractivo principal del juego es la correcta forma en que aplicaron el Cel Shading para recrear las animaciones de George.

¡Sé curioso!

El gameplay es muy amigable y realista desde el punto de vista de estar controlando a un simio; para cumplir un objetivo debes emplear las habilidades naturales de George como correr, saltar y columpiarte por todos lados del escenario; cada lugar tiene muchos elementos que sirven de plataformas para saltar y subirte. Uno de los movimientos más usados en Curious George es el salto doble; para alcanzar partes difíciles, la agilidad del monito será muy útil, pero es preciso aprender a medir bien los saltos para evitar una mala caída. Ten en mente que para conseguir todos los *items* de un sitio, debes buscar hasta en los lugares más impredecibles.



Ahí está, pero no lo veo

Como la mayoría de los juegos en donde se emplea la técnica Cel-Shading, en Curious George hay cosas que tienen un valor físico no tan realista, así como muchas "paredes invisibles" que delimitan partes inaccesibles de los escenarios. Hay ocasiones en las que podrás pararte por completo en el aire, pues una plataforma "termina" visualmente, pero su valor permanece más allá del límite visible. Otro ejemplo es cuando hay muchos elementos de menor tamaño juntos; el personaje puede caminar sobre de ellos como si fueran piso sólido, en lugar de "caer" en donde debería haber espacios.

Satisface tu curiosidad

Cuando mencionamos la frase "enfocado a los pequeños..." en un artículo, muchos piensan que se trata de un juego aburrido o sin mucho reto, y su reacción normal es mejor adquirir un Resident Evil, un Zelda o cualquier otro título. Pero muchas veces son buenas opciones y divierten bastante, aunque el nivel de dificultad no se compare con el de las sagas legendarias y más populares. No dejes que tu curiosidad sea frustrada; dale una oportunidad a Curious George (y a otros títulos similares), y verás cómo pasas un buen rato; después de todo, no es necesaria la violencia para tener una buena calificación, ¿no crees?





Puntos malos

De antemano sabes que Curious George es un juego dirigido principalmente para los videojugadores más pequeños o inexpertos, siendo muy recomendable para quienes vayan comenzando a adentrarse en el mundo de los videojuegos, o para los clásicos papás quienes no juegan por considerar demasiado complicados ciertos títulos. Para ayudarlos, los programadores hicieron "inmortal" al héroe, de manera que no puede ser eliminado, sino descubierto por el villano de la historia, quien lo encerrará en una oficina y deberás empezar de nuevo todo el nivel. El lado negativo de esta característica es lo tedioso que resulta tener que volver a comenzar una etapa después de cada captura; sería más sencillo (y menos frustrante) tener vidas –y la oportunidad de conseguirlas fácilmente-, como en Super Mario 64.





Crow 5.5

Está bien que hagan juegos para niños, pero no exageren. En el caso de Curious George –que se basa en la adaptación a película-, le faltó muchísimo trabajo en cuanto a animaciones e interface gráfica; por ejemplo, los personajes –a pesar de tener estilo animación- carecen de buenos movimientos o en su defecto, los menúes y opciones del juego no son tan "amigables" como se debe en un título enfocado a los pequeños jugadores. Otro punto negativo se da por la mala programación de las cajas de coalición, es decir, puedes chocar con paredes invisibles o atravesar objetos.

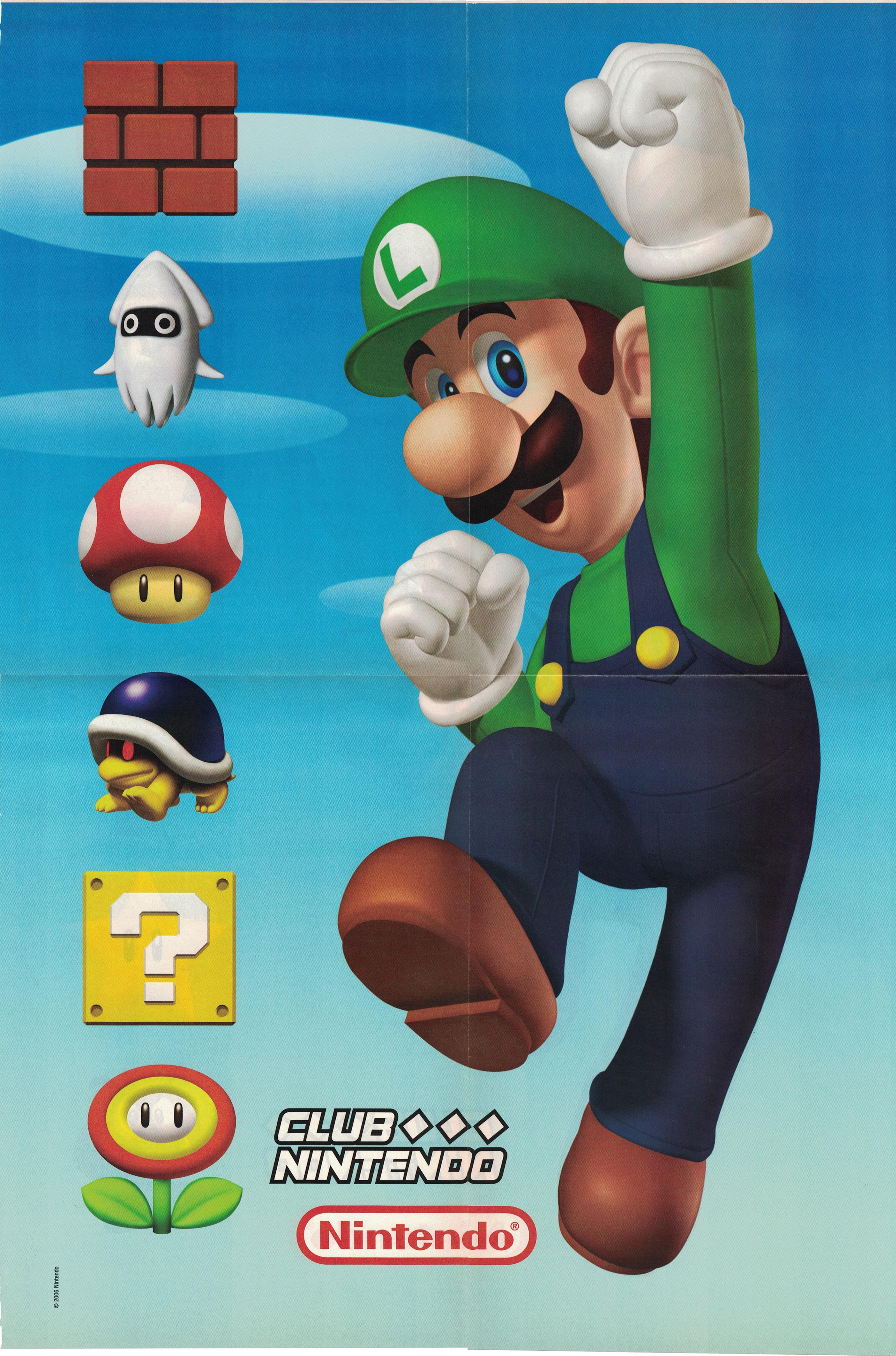
Master 6.5

La verdad es que yo no tenía idea de que existieran libros que hablaran de este personaje, pero bueno, ya hasta película va a tener. En cuanto al juego, es muy simple, controlas a George a través de varios niveles, los cuales debes revisar hasta el último rincón para poder completarlos, lo que lo convierte desde mi punto de vista en un título muy monótono. Otro punto en contra es su duración: sólo tiene doce escenarios, con gráficos de regular calidad. Sólo -repito-, sólo si te gustó la película te divertirá; de otro modo no le dedicarás más de un par de horas.

Panteón 8.0

Es una pena ver cómo hasta los más experimentados videojugadores se dejan llevar por las apariencias y ya no valoran un título si no presenta intrincadas historias o conceptos impresionantes. Aceptémoslo, es obvio que no podemos comparar a Curious George con un Final Fantasy o un Zelda, pero es una buena opción para niños. ¿Esperaban ver a un monito (creado para el público infantil) con metralletas, espadas, sangre y violencia? El punto malo de los valores lo hemos visto desde el N64, así que no es excusa para menospreciarlo. Prefiero CG a otro refrito o a una secuela forzada.

1 10


CLUB
NINTENDO
Nintendo®
© 2006 Nintendo


CLUB
NINTENDO
Nintendo®



SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER
NINTENDO GAMECUBE

Códigos

Los siguientes códigos pueden ser comprados en el menú de bonus.

Secreto	¿Cómo activar?
Todas las armas	Consigue 32 oros.
Roma antigua - Addressing the Senate	Obtén 9 oros.
Roma antigua - Caesar's Sanctum	Junta 12 oros.
Roma antigua - Praetorian Camp	Reúne 3 oros.
Roma antigua - The Forum of Trajan	Gana 7 oros.
Roma antigua - The Forum Romanum	Adquiere 5 oros.
China feudal - The Gate of Supreme Harmony	Consigue 18 oros.
China feudal - The Silk Road	Obtén 15 oros.
Modo Dios	Junta 41 oros.
Municiones infinitas	Reúne 34 oros.
Legendaria Atlántida - The Corridors of Power	Gana 26 oros.
Legendaria Atlántida - The Geothermal Tunnels	Adquiere 24 oros.
Legendaria Atlántida - The Steam Tower	Consigue 22 oros.
La galería	Obtén 31 oros.

RESIDENT EVIL DS
NINTENDO DS

Activa nuevos personajes en el modo multiplayer

Secreto	¿Cómo activar?
Barry	Termina el juego con Jill una vez en Rebirth Mode.
Enrico Marini	Finaliza todos los niveles cooperativos en Wireless Play.
Forest Speyer	Completa el Classic Mode con Jill.
Kenneth J. Sullivan	Acaba el Classic Mode con Chris.
Rebecca Chambers	Termina el Rebirth Mode con Chris.
Richard Aiken	Finaliza todos los niveles en Versus Mode en Wireless Play.
Wesker	Obtén un rango B en Masters of Knifing.

MEGA MAN X COLLECTION
NINTENDO GAMECUBE

Passwords para Mega Man X3

Password	Efecto
1454 3535 6162 7162	Al último jefe con todo, incluyendo la Golden Suit.
5628 4884 3851 4221	Primer nivel derrotado.
1643 2854 6146 1227	Gravity Beetle y Neon Tiger vencidos. Bit derrotado. Un tanque de corazón, tres tan ques de energía y una mejoría para la pierna.
7743 5256 1441 5486	Gravity Beetle vencido.
5114 4185 6872 3111	Obtén todo excepto el Z-Sabre y te incluye tres de los cuatro chips.
8317 1683 6772 3876	Inicia desde el laboratorio del Dr. Doppler.
5414 6685 6872 3114	Comienza en Doppler Stage 1 con todos los subtanques, todos los corazones, todas las armaduras, mejoras y el Z-Saber.
8127 4565 6316 5316	Superarmadura, recarga de energía, pero sin jefes derrotados.
8127 4565 6316 5351	Superarmadura, recarga de energía, Hyper Crash y ningún jefe vencido.
7357 7533 6462 7835	Superpassword (todo excepto la Golden armor).
1648 2858 1141 5241	y Neon Tiger derrotado.
5621 4864 1851 1221	Dos subtanques, Neon Tiger y Gravity Beetle vencidos.
5768 1267 4758 5488	Volt Catfish derrotado.





TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN
NINTENDO GAMECUBE

Opciones extra

Si reúnes los puntajes, entra al menú de bonus y compra las siguientes opciones.

Secreto	¿Cómo activar?
Movimientos rápidos	Gasta 450 puntos intel.
Modo fantasma	Gasta 250 puntos intel.
Modo Dios	Gasta 600 puntos intel.
Municiones infinitas	Gasta 600 puntos intel.
tems infinitos	Gasta 400 puntos intel.
Modo invisible	Gasta 600 puntos intel.
Más daño	Gasta 250 puntos intel.
Aniquila de un solo tiro	Gasta 450 puntos intel.
Modo Equipo-Dios	Gasta 450 puntos intel.

Armas

Si reúnes los puntajes, entra al menú de bonus y compra las siguientes armas.

Secreto	¿Cómo activar?
AS9	Gasta 60 puntos intel.
GL69A	Gasta 100 puntos intel.
M249SPW	Gasta 80 puntos intel.
MP7SD	Gasta 40 puntos intel.
MTAR-21	Gasta 70 puntos intel.
P90TR	Gasta 80 puntos intel.
SPAS 15	Gasta 40 puntos intel.
SR-4 CQB	Gasta 100 puntos intel.
U100MK3	Gasta 60 puntos intel.
UMP-9	Gasta 50 puntos intel.
USAS 12	Gasta 70 puntos intel.



PETER JACKSON'S KING KONG
NINTENDO GAMECUBE

Passwords

En el menú principal, mantén presionados los botones L + R y oprime Abajo, X, Arriba, Y, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba. Deja de apretar L + R y la opción de "Cheat" estará disponible en el menú principal. Los passwords reconocen mayúsculas y minúsculas.

Password	Secreto
KKmuseum	Todos los bonus completos.
KK 999 mun	Municiones al máximo.
KKcapone	Obtén la metralleta.
KKtigun	Consigue el revólver.
KKsh0tgun	Obtén la escopeta.
KKsn1per	Adquiere el rifle de francotirador.
lance 1nf	Lanzas infinitas.
8wonder	Invencibilidad.
KKst0ry	Selección de nivel.
GrosBras	Aniquila de un solo tiro.

Passwords

Secreto	¿Cómo activar?
Filtro de alto contraste	Completa el 100% del juego y después obtén el código 2 en línea.
Filtro de película vieja	Consigue el 15% del juego.
Final alterno	Completa el 100% del juego y obtén un puntaje promedio de 250,000.
Créditos	Observa el tráiler de inicio una vez.
Giro horizontal	Consigue el 100% del juego.
Tráiler de la película	Observa el tráiler de inicio una vez.
Entrevista con Peter Jackson	Junta una puntuación promedio de 75,000.
Entrevista con Philippa Boyen	Logra el 100% del juego y obtén un puntaje promedio de 200,000; después consigue el código 3 en línea.
Weat Artworks: Criaturas	Completa el 50% del juego.
Weta Artworks: Escenarios Parte 1	Consigue el 5% del juego.
Weta Artworks: Escenarios Parte 2	Junta el 25% del juego y después obtén el código 1 en línea.
Weta Artworks: Escenarios Parte 3	Obtén un puntaje promedio de 50,000.
Weta Artworks: Kong Parte 1	Completa el 75% del juego.
Weta Artworks: Kong Parte 2	Logra un puntaje promedio de 20,000.
Weta Artworks: Kong Parte 3	Consigue un puntaje promedio de 100,000.
Weta Artworks: Kong Parte 4	Obtén un puntaje promedio de 150,000.

STAR WARS: THE CLONE WARS
NINTENDO GAMECUBE

Opciones extra

Código	Secreto
YUB YUB	Completa los tres objetivos de bonus de la última misión jugada.
1WITHFORCE	Invencibilidad.
FUZZBALL	Juega como un Wookie en la academia Jedi.
FRAGFIESTA	Activa todos los mapas multiplayer.
THRISNOTRY	Habilita el siguiente nivel.
CHOSEN1	Consigue municiones ilimitadas.
CINEMA	Desbloquea todos los cortes cinematográficos.
GASMASK	Activa todas las misiones.
CORDE	Escoge a Amidala en multiplayer.
RogerRoger	Activa al Battle Droid.
Fake Fett	Habilita al Clone Trooper.
WAT TAMBOR	Obtén un Super Battle Droid.
SAYCHEESE	Consigue las fotos del equipo.

Opciones extra

Secreto	¿Cómo activar?
Detrás de cámaras	Consigue 30 puntos de bonus.
CD Player	Gana 35 puntos de bonus.
Jedi Academy (mapa multiplayer)	Obtén 20 puntos de bonus.
Raxus Duel (mapa multiplayer)	Junta 5 puntos de bonus.
Rhen Var (mapa multiplayer)	Consigue 15 puntos de bonus
Sketchbook	Gana 40 puntos de bonus.
Thule Moon (mapa multiplayer)	Obtén 10 puntos de bonus.
Unit Viewer	Junta 25 puntos de bonus.
Yoda para multiplayer	Consigue 45 puntos de bonus.

SHREK SUPERSLAM
NINTENDO GAMECUBE

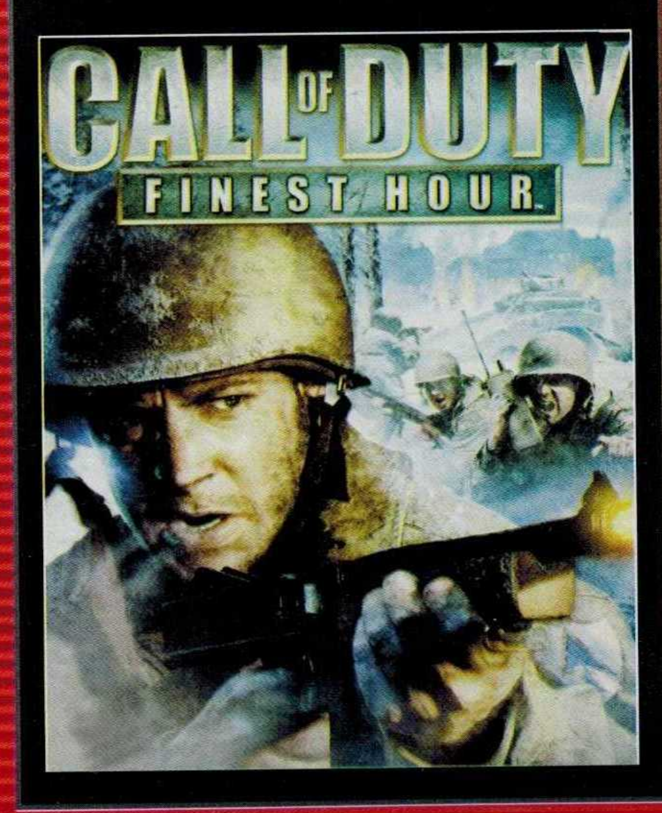
Activa todos los personajes

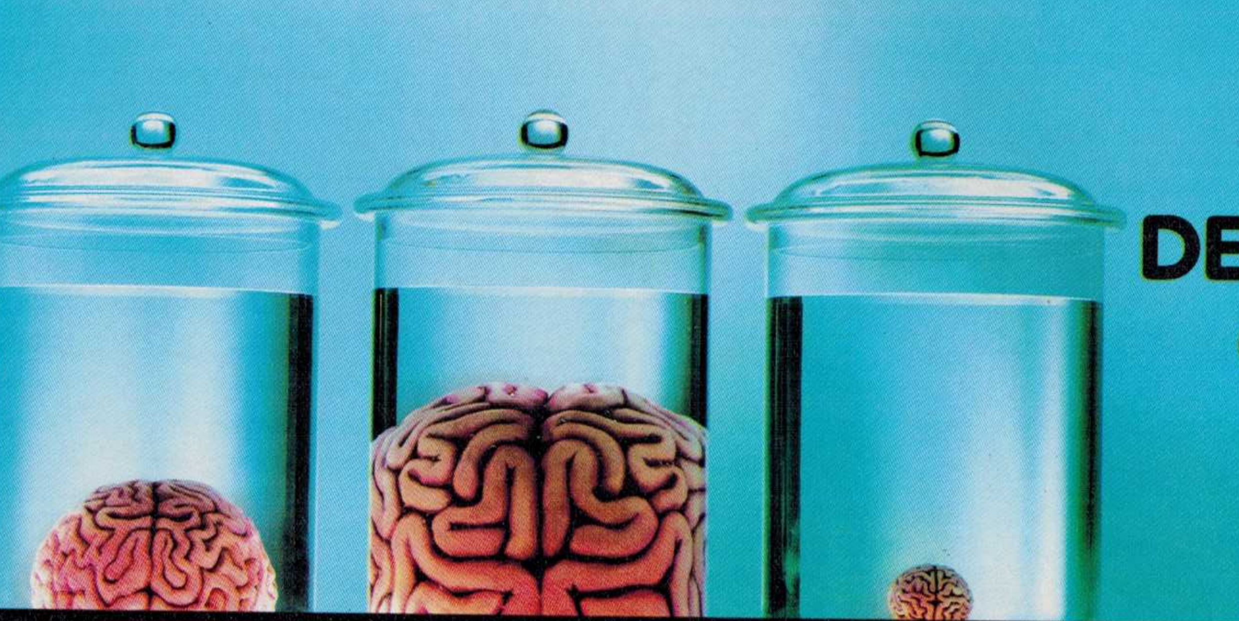
Código	Secreto
Anthrax	Termina el Bonus 7.
Captain Hook	Finaliza el torneo 25.
Cyclops	Completa los retos 36-40.
Donkey	Acaba el torneo 7.
G-nome	Termina los retos 11-15.
Huff N' Puff Wolf	Finaliza el torneo 20.
Humpty Dumpty	Acaba el bonus 4.
Luna	Termina los retos 26-30.
Quasimodo	Acaba el torneo 3.
Robin Hood	Completa el torneo 13.

CALL OF DUTY: FINEST TOUR
NINTENDO GAMECUBE

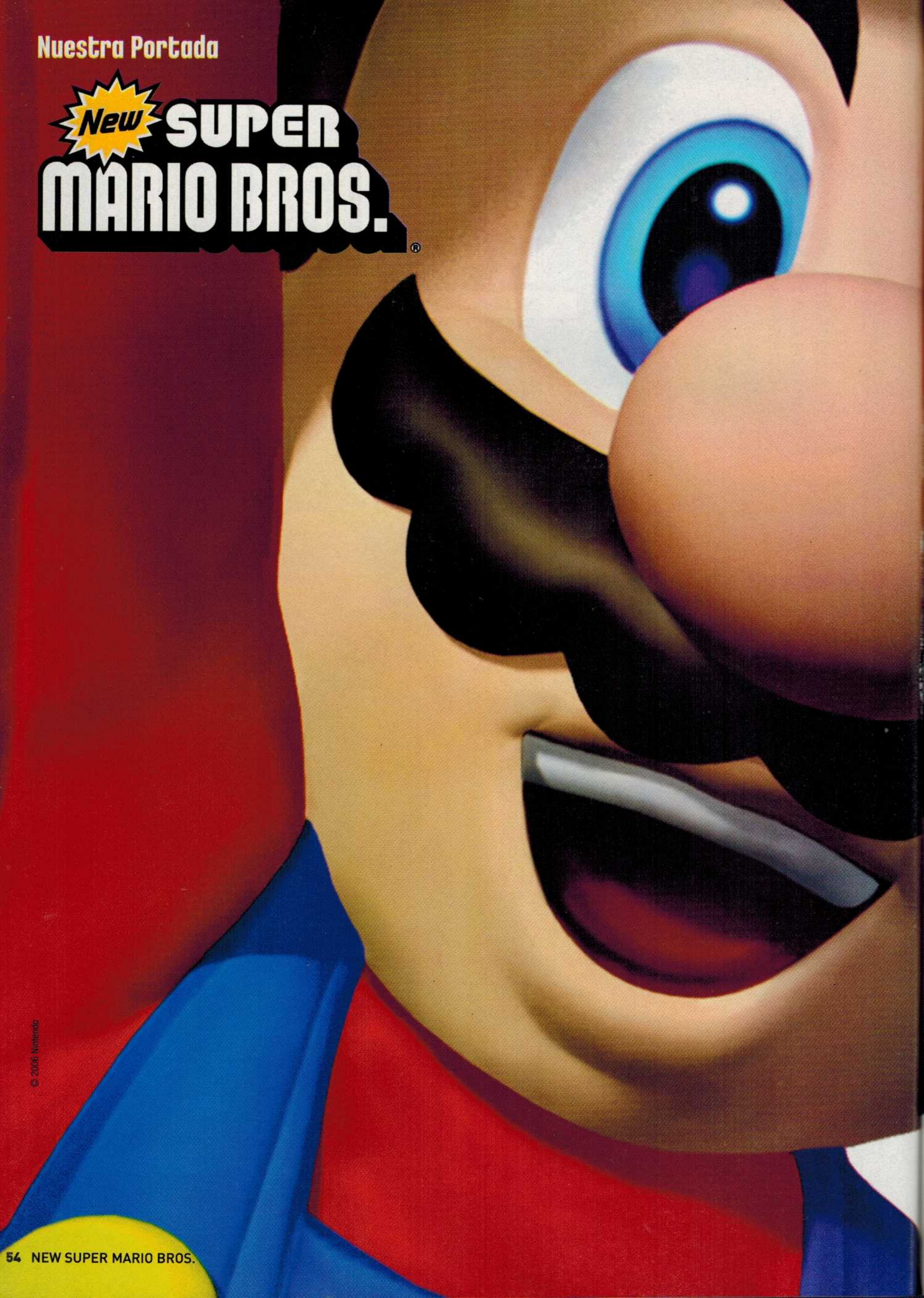
Activa las opciones ocultas

Secreto	¿Cómo activar?
Todos los cheats	Completa el juego en la mayor dificultad.
Reel de animación	Se activa desde el inicio.
Artwork	Se activa desde el inicio.
Making of 1	Completa todos los niveles de Rusia.
Making of 2	Completa todos los niveles británicos.
Making of 3	Acaba todos los niveles americanos.
Big Heads	Termina el juego en el modo fácil.
Big n Small	Finaliza el juego en el modo difícil.
Dead Eye	Acaba el juego en el modo medio.
Head Shots	Termina el juego en el modo fácil.
Ricochet	Completa el juego en el modo fácil.
Ricochet (All)	Acaba el juego en el modo fácil.
Shrink Shot	Completa el juego en el modo medio.




AQUÍ ES
CUANDO
DESCUBRES
QUIÉN ES
EL MÁS
LISTO.


Tú puedes apantallar a tu familia y amigos con Big Brain Academy.™ Compite para averiguar quién tiene el cerebro más pesado. Cuando te des cuenta de que es el tuyo, párate el cuello. Esto sólo pasa en el Nintendo DS.
NINTENDO DS
Big Brain Academy
WHO HAS THE BIGGEST BRAIN?
1052g
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
© 2005 - 2006 Nintendo.
TM, ® y el logotipo de Nintendo DS logo son marcas registradas de Nintendo. © 2006 Nintendo. www.BigBrainAcademy.com
NINTENDO DS™

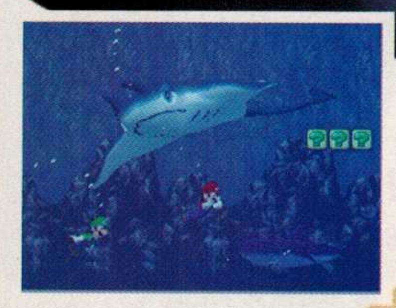

New SUPER MARIO BROS.®
© 2006 Nintendo



¡Lo retro y lo actual se conjugan a la perfección en este nuevo título que pretende cautivar a los poseedores del Nintendo DS!

Nintendo dio el banderazo de salida para el DS con una recreación del hit de 1996, **Super Mario 64**, sorprendiendo a los fans por lo bien que fue adaptado, y más aún, cuando se incrementaron estrellas y numerosos minijuegos que te hacían prender la consola en cualquier momento libre que tenías. Algunos meses después, la compañía japonesa nos deleitó con **Mario Kart DS**, el primer título en estrenar la nueva "autopista" Wi-Fi; por último, reunió a los hermanos para vivir una experiencia de locura en **Partners in Time.** Pero el fontanero no había entrado en acción desde entonces, por lo que Nintendo le preparó una nueva tarea que conjugaría de manera perfecta tanto lo retro como lo contemporáneo, una mezcla exquisita que te mostrará diferentes etapas de sus aventuras, aderezadas con gráficos y modelos tridimensionales.

Casi a mediados de febrero, cuando el día de San Valentín está por celebrarse, todo el reino de los hongos brilla de alegría hasta que algo malo ocurre... **Peach** es secuestrada por enésima ocasión. **Mario**, en compañía de su inseparable hermano **Luigi**, pulen sus botas y mandan a la tintorería su *overall*, para enfrentar al rey de los **Koopas** y a su maleducado hijo, quienes son autores intelectuales del reciente rapto de la rubia princesa, heredera al trono del reino de los hongos. No sabemos si fue en represalia porque la última vez ella le propinó una golpiza con su paraguas, o si hay otros planes tras este incidente; así que entra en la aventura con nosotros y descubre esta impresionante misión de los hermanos **Mario**.



Los vistosos efectos marinos que vimos en el Nintendo 64 estarán presentes en esta nueva aventura de los plomeros italianos.

Claro está que no todo se trata del pasado. Nintendo incluyó escenarios totalmente nuevos que combinan muy bien los elementos de esta popular saga; por ejemplo, hay un nivel donde encuentras unas plataformas rojas custodiadas por un **Spiny** (una pequeña tortuga anaranjada con picos en su caparazón), a quien puedes golpear para que se oculte en éste, lo cual hace clara referencia al juego **Mario Bros.** de Arcadia (1983) y que recientemente fue incluido en las versiones de **Super Mario Advance**; también los *items* fueron actualizados. La flor de fuego sigue causando el mismo efecto al cambiar el color de tu vestimenta y darte la habilidad de lanzar esferas de fuego para aniquilar a cualquier enemigo. El hongo con manchas rojas aumentará tu tamaño al doble, pero si crees que no es suficiente, ya existe un hongo turbo-cargado que te hará crecer descomunalmente, volviéndote prácticamente imparable; pero si optas por el hongo azul, te volverás un mini-**Mario** (¿serán más referencias a **Alicia en el País de las Maravillas**?), útil para cruzar los espacios pequeños.

20 años después, Mario vuelve a conquistar los juegos en side scrolling

Quién no recuerda las primeras aventuras de **Mario**, cuando atravesaba numerosas tuberías para cruzar de un mundo a otro, saltaba para destruir bloques de los que surgían todo tipo de hongos, monedas o flores que elevaban su poder, terribles monstruos que le acechaban en la profundidad de las aguas o los coloridos parajes del reino de los hongos, al cual debías proteger de las garras de **Bowser** y su séquito de aliados. Veinte años después, cuando la tecnología ha avanzado a pasos agigantados y el concepto 3D se ha generalizado casi en la totalidad de juegos, Nintendo echa una ojeada y envía a los hermanos **Mario** a vivir una aventura en los terrenos de la "vieja escuela". **New Super Mario Bros.** es un título novedoso, que incluye los movimientos y poderes clásicos del primer juego de NES y agrega otros que aparecieron en **Super Mario 64**, como por ejemplo, la facultad para trepar paredes (al brincar de un punto a otro) o realizar saltos especiales para después aplastar a sus enemigos y demás.



Mario vivirá una pelea contra los enormes enemigos que encuentre a su paso... mira, ¡hasta parece que hizo un **Sho-ryu-ken**!



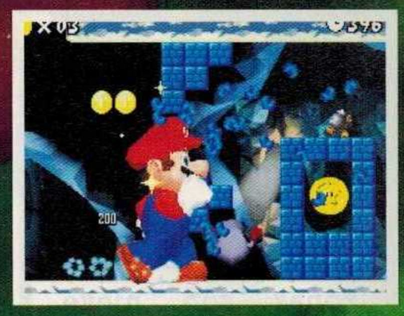
Explora los escenarios extraídos de diversos títulos del universo de **Mario Bros.** y revívelos al usar las nuevas habilidades.

Nuevos poderes para Super Mario

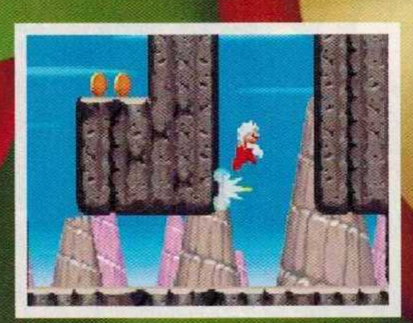
¿Recuerdas cómo **Mario** (N64) usaba los caparazones para transportarse o atacar? Pues aquí ya domina esa técnica y podrá tomar las conchas azules para volverse un feroz combatiente, o mejor aún, se esconderá en el caparazón para luego correr con todas sus fuerzas y destruir cualquier obstáculo –animado o inanimado- que se interponga en su paso. Si no tienes accesorios a la mano, usa tus habilidades personales y elimina a tus enemigos de un sentón al saltar y presionar abajo en el *D Pad*, o salta tres veces para llegar a niveles elevados.



Mide bien tus movimientos porque los **Hammer Bros.** te arrojarán múltiples martillos para detener tu camino hacia **Bowser**.



No importa si las paredes están hechas con el mejor cemento del mundo, **Mario** las atravesará sin temor a ser dañado.



Esa vieja técnica de brincar entre dos paredes le será útil a los hermanos **Mario** para descubrir nuevos caminos o lugares secretos.



¡Espera **Luigi**, no huyas! Sólo es una roca, distraela mientras yo brinco alguans veces encima de ella.



¿Para qué me sirve el Stylus?

Como es un título basado en el original de hace dos décadas, aquí se prefirió mantener el concepto de controlar al bigotón con el *D Pad* y los botones; no obstante, el *Stylus* te sirve para algunas funciones como elegir un *item* de los que tienes en tu inventario o controlar opciones de los menúes principales. Sin embargo, lo que vuelve más visual a este título, es la coordinación de ambas pantallas; por ejemplo, cuando entras a un tubo (en la pantalla superior), desciendes y llegas al fondo en la pantalla táctil, dando un efecto de continuidad que no se había visto en la saga original. Otro punto que nos agradó mucho es el hecho de que ahora puedes usar los tubos como cañones para impulsarte y atravesar los cielos por unos instantes, casi de la misma forma en que lo hacías en **Super Mario Bros 3** con el Tanooki Suit.



Si encuentras algún *item* (hongo, flor, etc.), tómalo, automáticamente se irá a tu inventario y podrás usarlo cuando quieras. Éstos se almacenarán en la pantalla táctil y podrás guardar hasta tres de ellos.

Algunos de los escenarios te parecerán conocidos, puesto que se han tomado referencias extraídas de los diferentes mundos visitados por el héroe del overall rojo -junto con su hermano-, como los niveles acuáticos de Super Mario 64, los vastos desiertos de Super Mario Bros 3 o los tétricos castillos de Super Mario World.

Enfrenta los ocho diferentes escenarios que van desde planicies, desiertos, bosques, montañas, zonas con nieve, aéreas o acuáticas y, por supuesto, el majestuoso castillo de Bowser.



El mundo 2 está formado por enormes dunas, mientras que en el 4 te enfrentarás a un pantano donde cabalgarás sobre la espalda de un dinosaurio para revivir viejos tiempos. En el quinto mundo, el hielo y la nieve que caen de la copa de los árboles serán tus enemigos, sin mencionar que también deberás sobrevivir a explosiones volcánicas, bombardeos y plantas piraña, o las enormes balas. Realmente Nintendo se basó más en **Super Mario Bros. 3** para esta edición; lo notamos incluso en la pantalla del mapa del que eres libre para explorar y así encontrar rutas alternas (como en **Super Mario World**). Explora bien cada escenario, porque hay tres monedas escondidas que te servirán para obtener los extras del juego, como la casa de un hongo que te provee de vidas o *ítems* extras.



¿Recuerdas a estos animales? No pienses que su boca es la entrada a un nivel secreto; mejor aléjate de ellos antes de que sea tarde.



Cuántos recuerdos nos traerá este título. Aquí vemos un fiel tributo a **Super Mario World**. ¿Qué sorpresas nos estarán esperando?

Jugar las primeras versiones de **Super Mario Bros.** implicaba que el segundo participante debía esperar hasta que el primero fracasara en la misión y no había forma de competir entre ellos directamente; esto cambió con la primera reedición de **SMB** (**Super Mario Bros. Deluxe**) para el Game Boy Color en mayo de 1999. Años después, con las capacidades del Nintendo DS, podemos disfrutar de un mejor modo de competencia entre los plomeros, ya sea que luchen por llegar a la preciada bandera o que se ayuden mutuamente para conquistar los peligros que **Bowser** les pone momento a momento. Obviamente cada jugador debe contar con su propio Nintendo DS para participar.

Nintendo logró un ambiente equilibrado al usar sprites bidimensionales en los fondos y efectos tridimensionales en los personajes, *ítems* y otros elementos del juego.



¡Ahora sí, **Bowser**! Espero que lo que encuentre adelante, no sea un hongo con un letrero diciendo que me equivoqué de castillo...



Diversión, innovación y mucha creatividad es la mezcla que nos ofrece Nintendo para **New Super Mario Bros.**

80 niveles son: ¡mucha diversión!

Son aproximadamente 80 escenarios en los que pondrás a prueba tu potencial como héroe del legendario Mushroom Kingdom. Tu misión te llevará a pelear contra numerosos aliados del ejército de **Bowser**, como los **Buzzy Beetles**, **Cheep-Cheeps**, **Koopa Paratroopas**, **Bullet Bills**, **Bob-ombs**, **Whomps** y claro, el famoso enemigo que vuela sobre su nube –y no es **Goku**–: **Lakitu**. Obvio que en estos años, Bowser ha conseguido nuevos adeptos, entre ellos destacan las terribles arañas que te sorprenderán con su telaraña, o los demonios capaces de derribar las paredes; también te enfrentarás a la real fuerza aérea de cuervos bombarderos... en fin, todo un folclore que jamás se había visto en una sola aventura. ¿Preocupado? ¡Eso no es nada! Falta que conozcas a los meros, meros, los jefes de escena. Uno de ellos es el hijo de **Bowser**, que está dispuesto a medirse con los fontaneros, pero no sin antes combatir a **Gombas** gigantes, gusanos zombis o plantas piraña voladoras. Un nuevo reto, un nuevo estilo... y sobre todo, mucha diversión te espera en **New Super Mario Bros.**

JUEGO DE CARTAS DE ESTRATEGIA

Mitos y Leyendas®

El Juego Nº1 del Reino

La eterna batalla del inmortal.

www.myl.com.mx

GALERÍA

Nuestros artistas se han puesto las pilas y nos han hecho favor de enviarnos muchos sobres con sus dibujos basados en sus personajes favoritos del maravilloso mundo de los videojuegos, como Mario, Zelda, Yoshi e inclusive el legendario Little Mack. En esta ocasión les vamos a mostrar una gama de trabajos muy buenos que hemos recibido. No esperes más y también haznos llegar tus trazos para compartirlos con los demás lectores de nuestra revista.

ARTE DEL MES

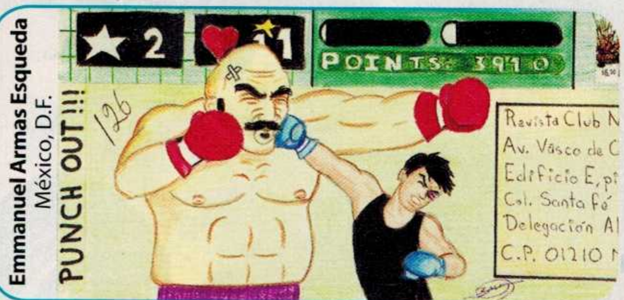
Javier Olivares Morales • *Cd. Reynosa, Tamaulipas*

Este excelente dibujo de **Adeleine** nos sorprendió por su gran manejo de los colores. No solamente está iluminado, sino que incluso nuestro amigo Javier empleó de una manera tan impresionante sus herramientas de dibujo, ¡que hasta parecen texturas! No dejes de enviarnos más obras de arte como ésta.





Francisco Efraín Guzmán U.
Tijuana, B.C.



Emmanuel Armas Esqueda
México, D.F.
PUNCH OUT!!!

Christian O'Higgins Horna
Lima, Perú

Nuestro cuate Christian quizo ser original y nos mandó su carta dentro de cuatro sobres diferentes, curioso, ¿no? Si eres igual de ingenioso, mándanos tus ideas y aquí las publicaremos.



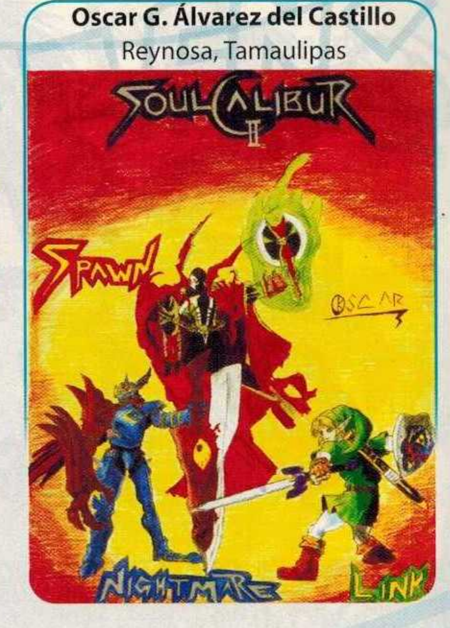
Yoshio Emmanuel Romero
Coacalco, Edo. de Méx.



Alberto Josué Ponce B.
Quetzaltenango, Guatemala.



Oscar G. Álvarez del Castillo
Reynosa, Tamaulipas



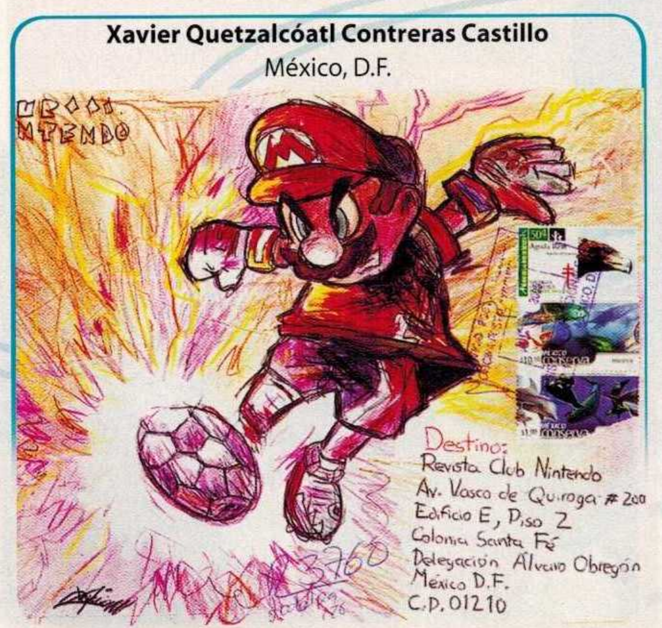
Manuel Eduardo Villalobos Acuña
San Fernando, Chile



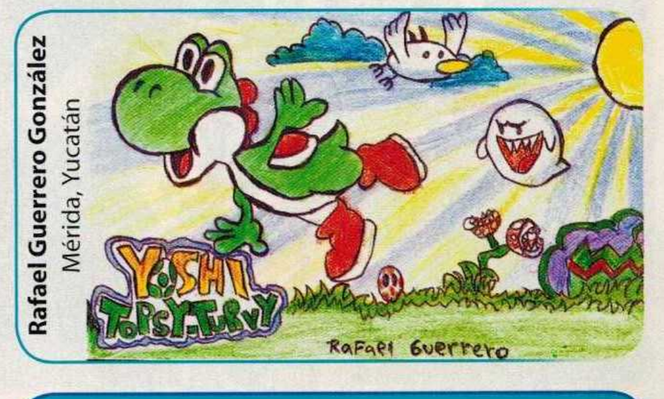
Martha Rocío Vázquez Ruiz
México, D.F.



Xavier Quetzalcóatl Contreras Castillo
México, D.F.



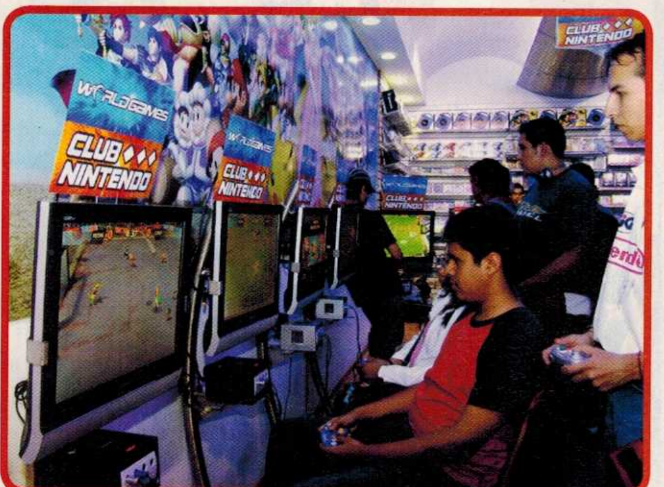
Rafael Guerrero González
Mérida, Yucatán



Hemos llegado al final de la Galería. Recuerda que la creatividad y la imaginación juegan un papel importante para que un dibujo se convierta en una obra de arte. ¡Sé creativo! Esperamos todas tus ideas plasmadas en sobre; no aceptamos dibujos en hojas normales o cartulinas. ¡No dejen de escribirnos!

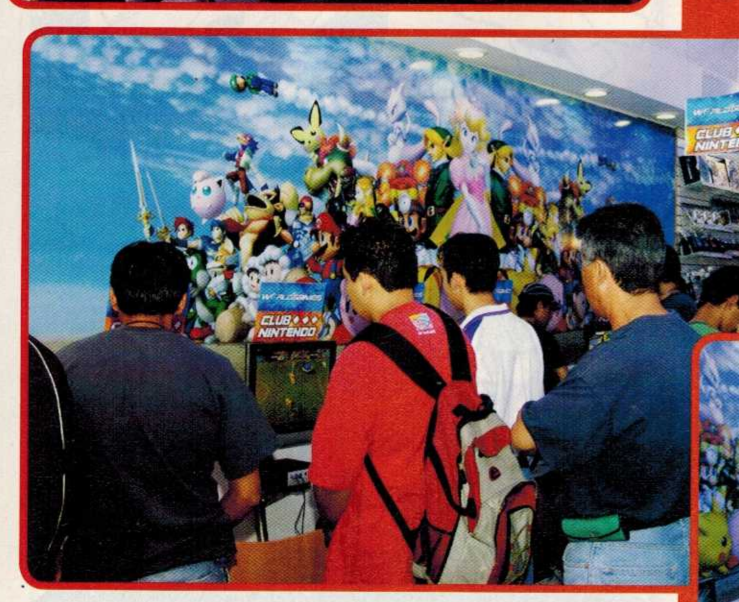


WorldGames / Club Nintendo



Nace una nueva alianza en busca de nuevos espacios para eventos

El 1 de abril nos reunimos con algunos de nuestros lectores, 40 para ser exactos. La cita fue en el WorldGames de Centro Santa Fe, donde los convocados, a través de nuestra página en Internet, se disputaron los tres primeros lugares de este torneo. La mecánica fue sencilla; los encuentros fueron uno contra uno en juegos de 5 minutos; de la primera ronda se sacaron a los 20 ganadores, luego 10 y así hasta llegar a los 5 primeros. Una vez que tuvimos a estos 5, los enfrentamos entre sí para obtener a los 3 primeros, que fueron los que se llevaron los premios.

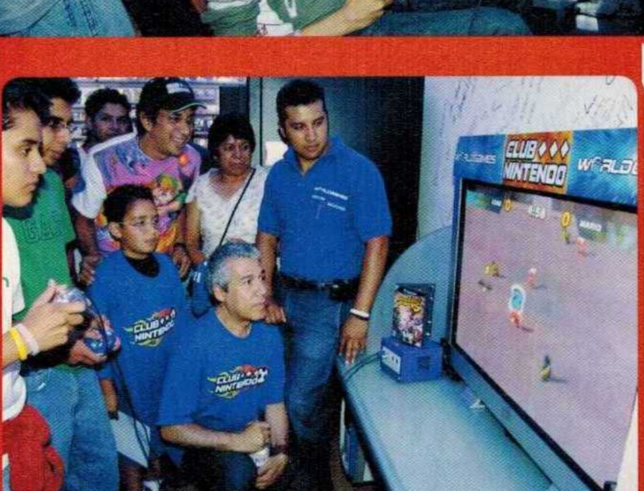


Hubo mucha respuesta a la convocatoria, pero por cuestiones de tiempo sólo se promocionó en Internet. Y gracias a esto nos dimos cuenta de que también a través de este medio nos están siguiendo y escuchando por Club Nintendo para tus oídos. Así que si aún no conoces nuestro sitio en línea, chécalo de vez en cuando, ya que estaremos haciendo más eventos en diferentes plazas.

¡Nada mejor que un torneo de futbol en esta época pambolera! Los partidos estuvieron muy reñidos; muchos de los asistentes son unos expertos en Super Mario Strikers.



Las mujeres también tuvieron participación en el torneo; una de ellas quedó cerca de la última ronda. La final estuvo muy reñida; el marcador fue 3-2, y la diferencia llegó a los 5 segundos del final.



Como ven, esta es una nueva fórmula que estamos experimentando para poder tener algunos eventos, que si bien no son muy grandes, nos permiten acercarnos más a ustedes. A los del interior del país les decimos que no se nos desesperen, pues ya estamos pensando en cómo hacerle para en un día de estos caerles en su ciudad. ¡Por el momento, sigan practicando en sus juegos!

Los ganadores del torneo WorldGames Club Nintendo fueron los siguientes:



Sergio A. Martínez
GameCube
Super Mario Strikers



José Armeaga
Game Boy Micro



Roberto Ochoa
Kit WorldGames





EL MUNDO PERDIDO

Taito y el aclamado animador Yoshiharu Sato llevan el control táctil a un nuevo mundo con Lost Magic, el primer gran juego de fantasía para Nintendo DS.

Por Andy Myers

Probablemente no habrás escuchado nada acerca de **Lost Magic**, y si lo has hecho, tal vez no conozcas mucho al respecto. El título próximo a salir (el cual es distribuído en nuestro continente por Ubisoft) no tiene relación con ninguna franquicia establecida, ni personajes reconocibles. También es un juego difícil de catalogar; mezcla elementos de fantasía, RPG y estrategia en tiempo real con técnicas y *gameplay* completamente nuevo, que involucran la pantalla táctil del NDS y las capacidades Wi-Fi. **Lost Magic** puede no parecer tan interesante como otros títulos actuales, pero tiene mucho que ofrecer tanto a los fans de los RPG como a los propietarios de un NDS, especialmente para quienes buscan algo diferente. Acompáñanos en esta aventura para explorar los primeros capítulos y ver qué hay detrás del juego con el productor del mismo y su director.





©TAITO Corp 2005, 2006





“Traté de hacer a Isaac un chico normal, en lugar de un héroe apantallador . . .”

—Yoshiharu Sato, director de Arte.

La tierra de los perdidos

Lost Magic toma lugar en una tierra gobernada por la magia, en donde siete varas controlan el destino de la gente. Las varas han estado desde hace mucho bajo la protección de siete sabios hasta que recientemente, cuando **Seneka Windell**, la más bella de los sabios y protectora de la *Wand of Balance*, comenzó a usar sus poderes para el mal, apoderándose de las otras varas para sí misma. Por un giro del destino, la *Wand of Light* llega a manos del protagonista del juego: un joven e inexperto mago llamado **Isaac**. Su aventura se extiende a seis emocionantes capítulos, llevándolo a él y a su compañera de viaje, **Trista**, a una jornada para aprender los secretos de la vara y su importancia en el balance del mundo.

Una de las mejores características de **Lost Magic** es la lista de personajes, concebidos por el director de Arte, Yoshiharu Sato. Los diseños tan meticulosos de Sato se pueden apreciar en cada aspecto del juego, principalmente en **Isaac**. “Fue difícil para mí expresar la delicada personalidad de **Isaac** como un chico normal en el diseño del personaje,” nos explica Sato. “Traté de hacer a **Isaac** un chico normal, en lugar de un héroe apantallador porque deseaba que los jugadores se sintieran cercanos a él y juzgaran las situaciones de la historia de una manera más personal..”, agrega.

Durante la historia de **Isaac**, él conocerá una amplia variedad de personajes desde una criatura con forma de ave llamada **Parakeru**, hasta un viejo sabio gruñón conocido como el **Master of the Curtain Mist**. Aunque el diálogo entre personas no está apoyado por cinemas, el toque de Sato puede notarse en cada encuentro, siendo cada personalidad distinta. **Isaac** cobra vida a través del sistema de luz y sombra, en donde puedes tomar decisiones que lo convertirán en una buena -o mala- persona. El productor del juego, Osamu Inoue, afirma: “Confiamos en que el arte del Sr. Sato enfatizará el concepto de luz y sombra en la historia.”

El sistema táctil

Una buena historia es sólo parte de lo que hace valer a un RPG –la calidad del *gameplay* puede cambiar toda la experiencia del juego. **Lost Magic** tiene a su favor una herramienta que otros RPG no poseen: la pantalla táctil. El sistema de batalla está desarrollado a partir de este control sensible al tacto, desde cómo muevas a tus personajes, hasta atacar a tus enemigos. Para mover a tus aliados en el mapa, tocas a los personajes y su destino con el *Stylus*, muy al estilo de un juego de estrategia común de PC. Además puedes mover el *Stylus* como si fuera un *mouse* para seleccionar a varios personajes a la vez.

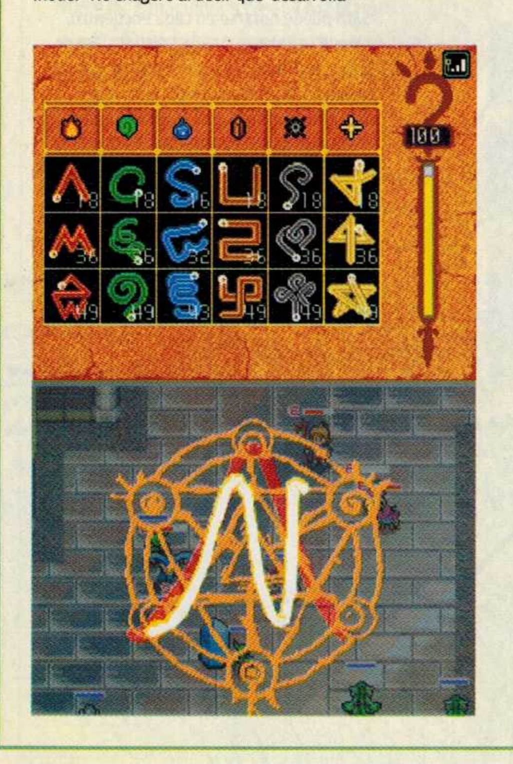
Es el concepto tan simple del uso de los hechizos que lo separa realmente de otros RPG. Básicamente, el *Stylus* del NDS es tu vara mágica, y debes moverla en patrones (conocidos en el juego como **Runes**) para emplear una magia. "Uno de los miembros de nuestro equipo jugaba mucho los RPG y quería que creáramos un sistema donde los personajes usaran hechizos de una forma más envolvente," dice Inoue. "Pensamos que el *Stylus* del NDS era ideal para ello."

A diferencia de un RPG tradicional, todo toma lugar en tiempo real, de manera que debes elegir tus hechizos rápidamente para triunfar. Para lograrlo, debes presionar y mantener el botón L (o R, dependiendo si eres diestro o zurdo) para hacer aparecer el círculo de las **Runes** y dibujar una de las 18 formas de hechizo. Algunas son más complejas que otras, y requerirán de mucha práctica; mientras más rápido y mejor las dibujes, más poderosa será la magia. "Consideramos el sistema de las **Runes** una de las características más importantes del juego." continúa Inoue. "No exagero al decir que desarrollamos **Lost Magic** para este sistema." Hay seis tipos de **Runes** en **LostMagic**: fuego, viento, agua, tierra, oscuridad y luz. Mientras más hechizos hagas de la misma categoría más subirá **Isaac** de nivel en este tipo en especial. Si te acomodas más con los hechizos de fuego, por ejemplo, **Isaac** se volverá más poderoso en la magia de fuego que en las demás categorías.



"Consideramos el sistema de las Runes una de las características más importantes del juego. No exagero al decir que desarrollamos Lost Magic para este sistema."

—Osamu Inoue, productor.



Conforme vayas progresando en el juego, el sistema de magia será más complejo; tú comenzarás con combinaciones conocidas como **Duo Runes** y **Trio Runes**. Los hechizos de una sola Rune normalmente dañan a los oponentes, crean barreras y curan a tu equipo. Al combinar las **Runes** puedes crear magias más complicadas que incrementarán la puntería de tu personaje e inclusive hagan que los enemigos se cambien de bando durante la batalla.

Equipo de monstruos

Las **Runes** oscuras son más difíciles de dominar, porque tienen otro propósito que las demás: éstas permiten a **Isaac** capturar monstruos enemigos y domarlos. Una vez que un enemigo esté en tu posesión, puedes crear un equipo para llevarlo a las batallas. Los monstruos suben de nivel individualmente conforme los vayas usando. Hay más de 60 de ellos en el juego, cada uno con distintos poderes, debilidades y habilidades especiales como volar o atacar de lejos. Aunque todos los monstruos son capturables durante una batalla, algunos son más sencillos de poseer que otros. Al igual que en otros RPG donde atrapas criaturas, debes debilitarlos sin derrotarlos para tener oportunidad de obtenerlos. Al intentarlo, ciertos aspectos afectan el resultado; como la experiencia de **Isaac**, el qué tan fuerte es el oponente, y la ejecución del hechizo con la **Rune** oscura. Mientras más experimentado se vuelva el héroe, mayor número de monstruos tendrá bajo su control, lo cual te dará mejores opciones para crear buenos equipos.



“Tenemos que asegurarnos de que la historia y el diseño del arte coincidan con el sistema de juego. Esa es la mayor diferencia entre proyectos, creo yo.” —Yoshiharu Sato.







Magia mundial

El beneficio de aprender nuevos hechizos, ganar experiencia y crear un equipo poderoso de monstruos va más allá de dominar el modo de un solo jugador. **Lost Magic** contiene un gran modo para varias personas en donde puedes retar a otros equipos con el sistema inalámbrico -el cual requerirá de que cada quien tenga su tarjeta de **Lost Magic**, o vía Nintendo Wi-Fi Connection. Las capacidades Wi-Fi de **Lost Magic** son similares en concepto a las de **Mario Kart DS**; puedes pelear contra alguien de tu lista de amigos, o buscar a un oponente de cualquier parte del mundo. Y en caso de que tu equipo no tenga la suficiente experiencia para una batalla al azar, puedes elegir uno de los equipos programados para participar, o buscar a un rival de nivel similar al tuyo

El modo Wi-Fi, junto con el sistema único de batalla, y el estilo de arte, hacen a **Lost Magic** un RPG como ningún otro. Viendo cómo se emplea el concepto de los hechizos con el NDS, seguramente te preguntarás cómo podría adaptarse al Revolution. “No tenemos planes para una secuela todavía, y claro que nos gustaría seguir con el proyecto,” afirma Inoue. “Estaremos pendientes de las opiniones de los videojugadores acerca de cómo se sienten con el sistema de **Lost Magic**, incluyendo las batallas en Wi-Fi entre Japón y otros países.” No importando si **Lost Magic** es un título único, o el comienzo de una nueva franquicia; es grandioso ver a los desarrolladores explorar nuevas ideas en lugar de sentarse en sus laureles.



Yoshiharu Sato: genio trabajando

Los fans del anime encontrarán el estilo de arte de **Lost Magic** muy familiar. Esto es porque Yoshiharu Sato, el director de Arte del juego, también estuvo detrás de películas famosas con el estudio de renombre mundial, Studio Ghibli. El estilo de Sato es visible en todos sus trabajos, sean cintas o videojuegos. “Tenemos que asegurarnos de que la historia y el diseño de arte coincidan con el sistema de juego,” dice Sato. “Esa es la mayor diferencia entre proyectos, creo yo.”

- **My Neighbor Totoro** (1988, Cine) - Director de animación.
- **Kiki's Delivery Service** (1989, Cine) Animador.



- **Porco Rosso** (1992, Cine) - Animador.



- **The Dog of Flanders** (1997, Cine) - Director de animación.
- **The Cat Returns** (2002, Cine) - Animador.
- **Magic Pengel: The Quest for Color** (2003, PS2) - Director de Arte.



- **Graffiti Kingdom** (2005, PS2) - Director de Arte.
- **LostMagic** (2006, DS) - Director de Arte.

RAMPAGE TOTAL DESTRUCTION™

¡LOS MONSTRUOS ESTÁN DE REGRESO!

Prepárate para la destrucción total con la emoción al estilo **Rampage**. Como ya es una tradición en esta serie de juegos, tu deber como monstruo es derribar edificios, destrozar cuanto se ponga en tu camino, y engullir comida nutritiva, como los humanos que corren despavoridos debajo de ti. Diversas ciudades del mundo caerán ante tu poder; pero no te confíes demasiado, pues otros gigantes llegarán para combatir contra ti y crear su propio caos. Después de jugar varias versiones de **Rampage**, estamos de acuerdo con que ésta es la mejor de todas; sigue leyendo y descubrirás por qué.



¡Más personajes que nunca!

Los veteranos de la destrucción, **George**, **Lizzy** y **Ralph** vuelven a sembrar el terror entre los habitantes de las ciudades; pero no vienen solos: 27 monstruos nuevos llegarán a causar estragos entre los desafortunados edificios. No todos los personajes estarán disponibles al principio; de tu habilidad depende ir encontrando y habilitando a cada uno de los titanes secretos. Cada uno de ellos tiene su propia personalidad y está muy bien detallado con gráficos muy vistosos y animaciones fluidas que los hacen ver muy reales.





Compañía: **Midway.**
Desarrollador: **Pipeworks Software.**
Clasificación: **everyone.**
Categoría: **Acción** • Jugadores: 1-4

Lo bueno perdura

Al igual que en juegos anteriores, en **Rampage: Total Destruction** se mantiene el *gameplay* básico de derribar edificios verticalmente, tal y como estamos acostumbrados. Obviamente hay muchos elementos nuevos, como la incursión del modo en 3D; pero no te preocupes, se trata de la evolución del concepto, pues lo mejoraron e hicieron mucho más dinámico que nunca, inclusive más emocionante que la versión de N64.



¡Bonus!

Por si fuera poco, ¡también se incluyen versiones de Arcadia de **Rampage** y **Rampage World Tour** en este mismo disco de GCN! Si no tuviste oportunidad de jugarlos en su momento, ahora podrás hacerlo sin problemas. Este tipo de extras le dan un valor agregado a cualquier título, y los hacen todavía más recomendables de lo que son; si eres un fan de la serie, no puedes dejar pasar la oportunidad de tener tres **Rampages** por el precio de uno.



Más poder que nunca

Los monstruos en **Rampage: Total Destruction** son muy fuertes, pero además pueden conseguir los *power-ups* para mejorar sus habilidades de gran manera. Con ayuda de estos *ítems*, el curso de los enfrentamientos puede cambiar radicalmente; pero debes buscar muy bien en los escenarios para poder tener esta ventaja sobre tus oponentes; ten en mente que el primero en localizarlos será quien haga uso de ellos, por lo que tendrá más poder a su favor.



Invita a otros monstruos a la diversión



No hay nada mejor para disfrutar un juego que compartir la emoción con tus hermanos o amigos; si piensas que ocasionar destrozos en la ciudad es divertido, ¡espera a vivir la intensidad de la destrucción con cuatro monstruos en pantalla! No podemos dejar de comparar a **Rampage: Total Destruction** con **Godzilla: Destroy All Monsters Melee**; pero la diferencia entre ambos es simple: la temática del título del rey de los monstruos es más seria, y en **Rampage** se suscitarán situaciones graciosas, estilo característico de la serie. Ambos son espectaculares y en gustos se rompen géneros, pero indudablemente **TD** es más recomendable para echar relajo en la reta con los cuates por su comicidad.



Escenarios en 3D

Con esta nueva manera de jugar, podrás moverte con mayor soltura y facilidad que nunca en las ciudades. De tu exploración depende encontrar nuevos personajes y *power-ups* para convertirte en el mejor de los monstruos. Lo mejor de todo es el realismo de cada escenario, pues virtualmente cada edificio, cosa, elemento o vehículo en pantalla puede ser dañado, roto o totalmente destruido de manera espectacular. La forma más común para lograr esto es golpear una casa –por ejemplo–, pero también al pelear contra los demás oponentes podrás lanzarlos o tirarlos sobre la edificación para ocasionar más destrozos y, de paso, librarte de tus enemigos.



¿Cuál elegir?

En los primeros títulos de **Rampage** sólo escogías entre **George**, **Lizzie** y **Ralph**; pero con la gran gama de personajes de **Total Destruction**, podrás elegir a un personaje que vaya más acorde con tus gustos; hay cíclopes, toros, calamares, tiburones y muchos otros seres gigantes más. Cada uno de los monstruos tiene su "encanto" y forma de atacar, pero son técnicamente lo mismo en la forma de controlarlos; para mantener un balance justo, no existe uno que sea invencible; ganar dependerá de tu habilidad y dominio del juego.





¡Que empiece la destrucción!

Hay títulos buenísimos, pero a falta de opciones *multiplayer* o de ser demasiado largos y complejos, dejas de jugarlos irremediablemente –al menos por un rato-. Este no es el caso de los competitivos como **Rampage: Total Destruction**, pues podrás divertirte por horas tú solo, o combatir contra tus cuates los fines de semana sin que se vuelva tedioso o aburrido. No importa si nunca has probado un **Rampage** antes, es muy sencillo de aprender; aunque dominar a tus oponentes resulte más complejo de lo que creías. No esperes más y juégalo para que veas a qué nos referimos.





El elegir más monstruos es de lo mejor del título, ya que supera el replay value del mismo.

Muy recomendable

El cambiar la perspectiva tradicional en 2D del juego a 3D da pauta a pensar en un cambio radical en el *gameplay*, o una pérdida de elementos a los acostumbrados en la serie (como fue el caso de **Earthworm Jim 64**); afortunadamente este no fue el caso y los fans de **Rampage** podremos divertirnos en esta nueva manera de jugar sin dejar de sentirnos cómodos. Gracias al poder y capacidades del sistema, tenemos la oportunidad de jugar con los cuatro personajes simultáneamente sin que esto afecte en lo más mínimo la acción en pantalla. El estilo de jugarlo lo hace distinto a muchos títulos *multiplayer* favoritos como **Super Smash Bros. Melee**, uniéndose a las opciones básicas para las reuniones de amigos.

RANKING



1 — 10

Crow 7.5

Algo es cierto: Midway se ha superado en la franquicia de **Rampage** para no hacerlo tan aburrido. Recuerdo cuando me llegó un prototipo de la versión de N64 y pasé horas jugando, avanzando niveles, y los escenarios eran idénticos... demasiado monótono para mi gusto; pero con **Total Destruction** se nota un cambio positivo; los escenarios tridimensionales te dan mejor rango de acción y si a eso le agregas la batalla entre cuatro jugadores, entonces se transforma en un título dedicado a echar relajo y pasarte un buen rato. No esperes mucho en cuanto a gráficos, audio y efectos... mejor disfruta la diversión masiva.



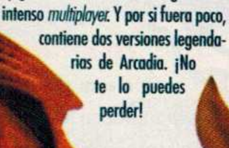
Master 8.0

Este es uno de esos juegos que no hacen mucho ruido, y que la mayoría tal vez ni conozca; pero lo cierto es que ya tiene una larga trayectoria que inició en Arcadia, y desde ese entonces nos viene divirtiendo con una sencilla fórmula: destruir lo que se nos ponga enfrente. De lo mejor para esta versión es que ya no te deberás conformar con sólo elegir tres monstruos, ya que ahora tu margen se ampliará a 27, y por si se te hiciera poco, toda la diversión que te dará la demolición viene para cuatro jugadores simultáneos, en exclusiva para la versión de Cubo.



Panteón 10

Siendo un gran fan de **Godzilla** y los demás monstruos gigantes, siempre me han gustado los juegos en donde controlas a estas imponentes bestias, y destruyes ciudades y peleas contra los demás en épicas batallas, como los **King of the Monsters**, y por supuesto, **Rampage**. A pesar de que me han gustado muchísimo todas las versiones, **Total Destruction** es la mejor de todas; tiene más emoción y diversión que las anteriores, además de que puedes jugar contra otros tres amigos en el intenso *multiplayer*. Y por si fuera poco, contiene dos versiones legendarias de Arcadia. ¡No te lo puedes perder!





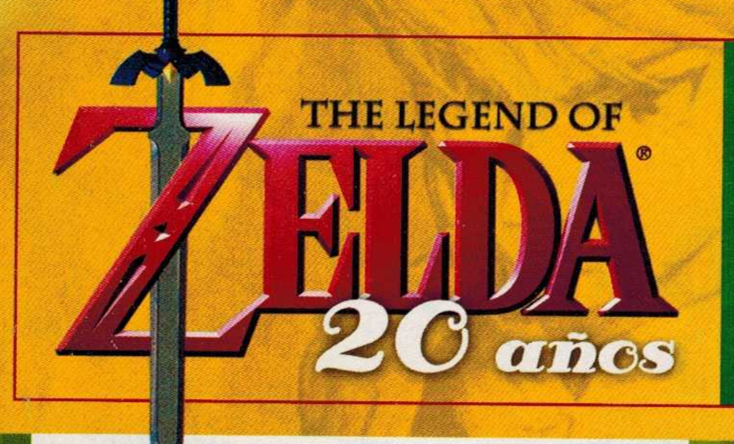


NINTENDO GAMECUBE

¡GOAL!



SUPER MARIO STRIKERS®



Han pasado ya veinte años desde la primera vez que empuñamos la Master Sword; veinte años desde que conocimos Hyrule; veinte años de compartir aventuras con un personaje que llevamos en el corazón: Link. The Legend of Zelda es una de las sagas más importantes del mundo de los videojuegos, y en este 2006 cumple dos décadas de existencia; sabemos que al igual que nosotros, tienes recuerdos increíbles con estos juegos, por lo que en esta fecha tan especial te invitamos a que juntos revivamos nuestras experiencias a través de este artículo especial dedicado a The Legend of Zelda.



ISTORIA, PERO SÓLO UNO ES LEYENDA

The Legend of Zelda

Sistema: **NES.** Fecha: **julio 1987.**

A mediados de la década de los años 80, la mayoría de los juegos se concentraban en la acción, y difícilmente se encontraban otros géneros; quizá algunos de deportes, pero nada más. Fue entonces cuando Shigeru Miyamoto, el genio más grande de esta industria, diseñó un juego que se volvería rápidamente un referente: **The Legend of Zelda**. En dicho título, tomábamos el papel de Link, un joven que debía enfrentarse al malvado Ganon para liberar a la princesa de Hyurle, **Zelda**. Tanto la historia como el diseño de personajes eran excelentes, y la única duda que existía en aquel entonces era en cuanto al *gameplay*, ya que era muy distinto a lo acostumbrado hasta entonces.

El instinto de videojugador (que a recientes fechas se ha perdido un poco), sin dudas en muchos de nosotros se despertó gracias a **Zelda**, y es que lo que ahora parece tan lógico como prender unos pebeteros cuando los ves apagados, en 1987 no lo era tanto. Cada que resolvías un acertijo, te daba una satisfacción especial, ya que representaba el trabajo de horas de investigación, y hasta en algunos casos, de días enteros. Lo bueno es que para que no perdieras tus logros, incluía una batería interna. Fue de los primeros en implementar esta opción para olvidarte de los molestos *passwords*.

Para muchos es el **Zelda** más difícil de todos; para otros, de los más cortos, pero en lo que todo mundo está de acuerdo es en que es un clásico, una aventura única, diferente, llena de magia... y lo mejor es que es tan sólo el principio.







INTELIGENCIA CONTRA FUERZA

A diferencia de cualquier juego en aquellos tiempos, para avanzar en **Zelda** debías usar tu inteligencia más que tu habilidad, es decir, si veías una pared impidiéndote el paso, lo primero que se te venía a la mente era derrumbarla a golpes, ¿no? Pero en **Zelda** esto no era así: tenías que ver a tu alrededor, buscar otro medio para abrirla, que podía ser un *switch* oculto por ejemplo. Lo anterior daba pauta a que este título lo pudiera jugar cualquier persona, no importando que no fuera tan hábil con el control, ya que lo importante es que pensara, que no se cerrara a las posibilidades, que fuera contra las reglas.

Zelda II: The Adventure of Link

Sistema: **NES.** Fecha: **diciembre 1988.**

The Legend of Zelda había sido un título sorprendente, que adentraba a los jugadores a lugares inimaginables, por lo que para su secuela se tenían grandes esperanzas. Y fue así como poco más de un año después salió **Zelda II: The Adventure of Link**. En este título se hicieron varios cambios en relación con el original, ya que para empezar, la vista principal ahora era de lado y no superior, además de que algunos de tus accesorios como la espada podían subir de nivel, como si fuera un juego RPG.





En cuanto a la historia, se le dio descanso a **Ganon**, y el rol del villano se lo dieron a **Shadow Link**, por lo que muchos fans se quejaron, ya que esperaban otro duelo con el "cerdo gigante"; pero aun así, el desarrollo de la trama es muy bueno. Los cambios que se realizaron fueron por un motivo en particular: atraer más seguidores a esta serie. Los programadores pensaron que al darle un aspecto más "normal" a los escenarios, más jugadores voltearían a verlo, y así fue; algo que debemos aclarar es que en ningún momento se pierde la esencia del original por estos cambios.

Zelda II es un excelente juego que nos permitió conocer desde otra perspectiva no sólo a Hyrule, sino también a **Link**. Su nuevo diseño dio oportunidad a los diseñadores de crear acertijos más complicados, y sobre todo no tan obvios en su resolución, ocasionando que pensáramos un poco más para avanzar. Junto con **Wind Waker** es un juego polémico, pero eso no le resta para nada puntos, pues, al igual que la primera parte, es extraordinario.



The Legend of Zelda

A Link to the Past

Sistema: **SNES.** Fecha: **abril 1992.**

Tuvieron que pasar cuatro largos años para que una nueva historia de **Zelda** llegara a nuestras manos, y sucedió con **The Legend of Zelda: A Link to the Past** en el Super Nintendo. Todos y cada uno de los días que esperamos por este juego valieron la pena, porque con **A Link to the Past** conocimos uno de los mejores juegos de todos los tiempos, con un *gameplay* mejorado, mucho más ágil y dinámico, que permitía controlar a **Link** de una mejor manera. No exageramos en decir que aun hoy supera a muchos títulos de la presente generación de consolas.

Todos los lugares que conocimos en los juegos de NES, ahora podíamos verlos con todo el poder del Super Nintendo, que fue utilizado de una manera por demás excelente. Es imposible olvidar las horas que pasamos explorando **The Lost Woods**, con esos efectos de sol entrando a través de las ramas de los árboles, o la neblina que los invadía en cierta parte del juego. Los canales de los **Zoras** también fueron otros de los lugares mejor creados, tanto en su estructura como en su colorido. Pero sin dudas uno de los sitios que jamás olvidaremos será el **Dark World**.

Todos los que han vivido esta gran aventura coincidirán con nosotros cuando decimos que el **Dark World** era algo más que un Hyrule oscuro, se trataba de una variación total en cuanto a *gameplay*, que volvía más complicada la resolución de los acertijos, ya que era necesario estar viajando entre ambos mundos, lo cual lograbas con la ayuda de un espejo mágico.

De las historias de **Zelda**, esta es de las más oscuras que han existido, con muchos giros inesperados que daban una gran fuerza a la historia, y te hacían enojarte o entristecerte según la situación. Para que todo esto se desarrollara bajo un ambiente digno de los hechos, la música tenía que jugar un papel importante, y así fue. Koji Kondo nos dejó con la boca abierta a todos con cada una de las melodías que nos acompañan en nuestra misión; es de los mejores *soundtracks* no sólo para Super Nintendo, sino también de la historia de los videojuegos.







No hay palabras suficientes para describir la magnificencia de este título, a pesar de que los otros dos juegos eran extraordinarios; en éste todos los elementos como la música y los gráficos se conjugan de una manera pocas veces vista, ofreciéndonos toda una experiencia. De hecho, estamos seguros de que **A Link to the Past** fue de los primeros títulos que te han hecho decir: "Es una obra de arte", y la verdad es que no es para menos, pues en cada pantalla que recorremos en este juego se puede percibir la magia tan especial que lo rodea. Si no lo has jugado y no tienes Super Nintendo, no te preocupes, ya que en el 2002, Nintendo lo reeditó para el Game Boy Advance.

LA LEYENDA EN SISTEMAS PORTÁTILES

Una saga de la calidad de Zelda no se podía quedar sólo en consolas caseras, y se han realizado varias versiones para los distintos modelos de Game Boy. A continuación te platicamos un poco de ellos.

The Legend of Zelda

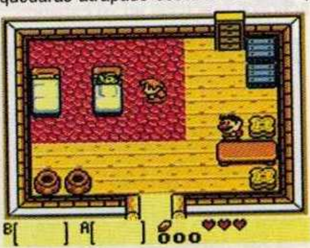
Link's Awakening

Sistema: **GameBoy.** Fecha: **agosto 1993.**

El universo es tan grande como nuestra capacidad para soñar.

Al año siguiente de la salida de **A Link to the Past**, apareció este gran título para el Game Boy tradicional, aquel que llamamos "tabique" de cariño. Para la realización de este título, Miyamoto utilizó la misma estructura de la versión de SNES; obviamente carecía de color, pero no fue impedimento para que quedaras atrapado desde el comienzo, y es que al igual que en **Zelda II**, aquí el villano principal no era **Ganon** (ese rol lo tenía el **Wind Fish**), además de que todo se desarrollaba en la isla de Koholint y no en Hyrule, como era costumbre.

El *gameplay* no cambió mucho en relación con **A Link to the Past**; quizá sólo sea que gracias a la ayuda de un *ítem* (la **Rock´s Feather**) podías saltar en momentos específicos dentro del juego, que por lo general era cuando entrabas a cuevas. Un detalle curioso de este juego es que uno de los personajes que aparecían hablaba de una máquina que permitía desplegar miles de polígonos, lo cual no tenía que ver nada con el juego, pero sí con el futuro lanzamiento del Nintendo 64. De todas las versiones para portátiles, consideramos que esta es la mejor, sobe todo por su inesperado final... donde todo era un sueño.





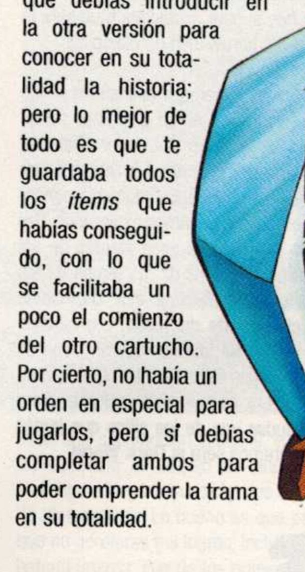


The Legend of Zelda
Oracle of Ages / Oracle of Seasons

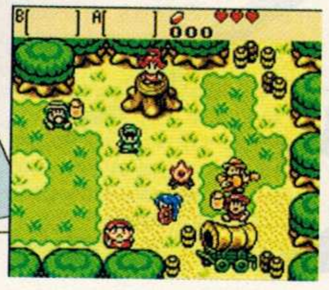
Sistema: **GB Color.**
Fecha: **mayo 2001.**

La segunda aparición de la leyenda en sistemas portátiles fue para el Game Boy Color, y fue muy especial por varios aspectos; en primera, fue desarrollada por Capcom, obviamente bajo la supervisión del gran Shigeru Miyamoto; pero el hecho de que una compañía ajena a Nintendo lo realizara era de llamar la atención. Por fortuna, la empresa de los **Street Fighter** ejecutó un estupendo trabajo, sobre todo en lo que a *gameplay* se refiere.

Se lanzaron dos versiones diferentes, **Oracle of Ages** y **Oracle of Seasons**, y en cada una de ellas la historia era diferente; al terminarlo te daban un *password* especial, que debías introducir en la otra versión para conocer en su totalidad la historia; pero lo mejor de todo es que te guardaba todos los *ítems* que habías conseguido, con lo que se facilitaba un poco el comienzo del otro cartucho. Por cierto, no había un orden en especial para jugarlos, pero sí debías completar ambos para poder comprender la trama en su totalidad.






The Legend of Zelda
The Minish Cap

Sistema: **GameBoy Advance.**
Fecha: **enero 2005.**

La gente de Nintendo quedó muy complacida con la labor de Capcom, tanto que decidieron trabajar de nueva cuenta juntos en **The Legend of Zelda: The Minish Cap** para el Game Boy Advance. Este título es extraordinario en todos los aspectos; gracias a las capacidades del sistema permite crear ambientes y situaciones que antes no se hubieran podido hacer, como el efecto de los troncos giratorios o las "carreras" en carritos de minas, por ejemplo. Quizá el único problema que tuvo que enfrentar este juego fue que se anunció al mismo tiempo que **Twilight Princess**, lo que de cierta manera le restó un poco de peso al título; pero una vez que te ponías a jugarlo, te dabas cuenta de su profundidad.

Para **Four Swords** de Nintendo GameCube y **Minish Cap**, se quiso dar un giro al estilo de la serie, y para lograrlo se decidió quitar a **Ganon** de la historia e incluir a **Vaati** como el villano principal; todo esto fue con la intención de mostrarnos un Hyrule diferente, en donde la temática girara en torno a la **Four Sword**. Una de las características más importantes del juego la encontramos en un gorro de nombre **Elzo**, con el que **Link** puede cambiar de tamaño para resolver acertijos que halle en su camino.






The Legend of Zelda

Ocarina of Time

Sistema: **N64.** Fecha: **noviembre 1998.**

EL TIEMPO NO PERDONA LAS EXCUSAS; ¿ESTÁS LISTO PARA EL RETO?

En el mundo de los videojuegos hay sucesos que cambian el curso de la industria y ocurren muy de vez en cuando, como lo fue el lanzamiento de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** para Nintendo 64. El anuncio de este título se hizo en 1996, y desde ese entonces cada noticia que se generaba acerca de este juego le daba la vuelta al mundo. Ha sido, sin temor a equivocarnos, el juego más esperado de todos los tiempos. En un principio estaba destinado a ser compatible con el Disk Drive 64 (unidad de almacenamiento externa), pero como este periférico se quedó en Japón, a final de cuentas saldría en cartucho en noviembre de 1998.

En su salida, como se esperaba, se agotó de inmediato; no había lugar dónde conseguir uno. La euforia que despertó este juego no se puede comparar con nada. La Academia de las Ciencias y Artes Interactivas le otorgó un 10 de calificación. Fue el primer juego en conseguirlo, y es que la verdad éste es perfecto por donde se le mire; obviamente no fue el único premio que ganó, ya que también obtuvo el reconocimiento al mejor de aquel año y bueno, cientos de galardones más.







En el tiempo que salió **Ocarina of Time**, estaban de moda los cinemas **FMV**, que no son más que videos grabados y ya, o sea, no muestran el poder real de la consola, por lo que Nintendo optó por los cinemas en tiempo real para relatar la historia de este juegazo, y podemos asegurar que eligieron la mejor opción, ya que en ningún momento se nota un corte para que comiencen los *displays*; siempre se sigue la misma línea, dotando de gran emoción cada escena del título. Para definir el aspecto técnico del juego debemos usar el calificativo de sublime, y es que visualmente no tenía rival; basta con recordar la batalla con las brujas **Twinrova** para darse cuenta de ello... un manejo de fuentes de luz que aun hoy sigue siendo impactante.







En cuanto a la música, era tipo orquesta y compuesta por el único Koji Kondo, que supo darle ese toque ideal a cada área que explorábamos. Otro de los puntos interesantes de este título fueron los minijuegos: tenía decenas de ellos, y al completarlos no sólo te daban las típicas rupias, sino también *ítems* de gran ayuda como la máscara de la verdad.

Ocarina of Time es más que un juego; es sencillamente una obra de arte en toda la extensión de la palabra, que nos llevó a vivir una aventura como nunca antes lo habíamos hecho, y donde aprendimos lo importante que es no darse por vencido. Podrán pasar más años y salir más juegos, pero **Ocarina of Time** vivirá por siempre en nuestra mente y en nuestro corazón como el juego perfecto, como aquel que nos hizo recordar la emoción que transmite un videojuego. Este título ya marcó una línea muy especial: "Antes de **Zelda**" y "Después de **Zelda**", y la verdad dudamos que pueda ser superado en poco tiempo, aunque habrá que esperar por **Twilight Princess**... Pero por el momento, si tú tienes esta joya en tu colección, puedes sentirte orgulloso y presumir de tener el mejor juego de toda la historia.

SI ALGO CRECE A TRAVÉS DEL TIEMPO... ES UNA VERDADERA AMISTAD

Desde que veías la introducción del juego, te quedabas sin palabras. Observar a **Link** cabalgar a las afueras del castillo de Hyrule daba un sentimiento difícil de describir, pero que invitaba al misterio, a la exploración, a lo sorprendente. La historia en **Ocarina of Time** es simplemente espectacular; en ningún momento se vuelve predecible o cansada, y lo mejor de todo, es realmente emotiva. Sólo recuerda lo que sentiste cuando viste por primera vez a **Zelda**, cuando te enteraste quién era **Sheik**, o cuando entrabas a la torre de **Ganon**: sin duda que son momentos que guardamos con un cariño especial y que marcaron nuestras vidas de videojugadores.

The Legend of Zelda

Majora's Mask

Sistema: **N64.** Fecha: **octubre 2000.**

AFRONTA EL PELIGRO CON TU MEJOR CARA

Dos años después de **Ocarina of Time** llegó **Majora's Mask**, título que desde su anuncio causó gran expectación, debido, entre otras cosas, a que desde la época del NES no había dos **Zelda** en una misma consola, y a que era el predecesor del considerado mejor juego de la historia. ¿Recuerdan el minijuego de las máscaras de **OoT**? Pues este juego está basado en él. La historia tiene lugar en un lugar alterno a Hyrule, de nombre Termina, donde existen personajes conocidos y algunos nuevos; pero lo importante de todo es que debido al poder de la máscara de **Majora**, en tres días la Luna caerá sobre sus habitantes, por lo que debes impedirlo con la ayuda de la Ocarina del Tiempo y de tres máscaras de transformación: las de **Deku**, **Zora** y **Goron**.

En cuanto al *gameplay*, este juego mantuvo intacto el mostrado en su antecesor, lo cual no es nada malo, sino que, al contrario, era lo lógico. Para vivir esta aventura era necesario que contaras con el Expansion Pack, que otorgaba cuatro megas más de RAM al Nintendo 64, que se ocupaban para mostrar gráficos más detallados y definidos. Musicalmente se utilizó de nueva cuenta la melodía clásica de la serie, lo que dejó más que satisfechos a los fans.



Tal vez este sea el juego más corto de toda la serie, ya que sólo cuenta con cuatro templos principales, pero una cosa sí hay que resaltar: su extraordinario diseño, sobre todo el del templo de Ikana. Después de haber jugado **OoT**, **Majora's Mask** no tuvo el mismo impacto, pero al igual que cualquier juego de la saga, es fabuloso, y nos brinda momentos especiales como la historia de **Kafei**... ¿No sabes quién es? No esperes más y ¡juégalo!



The Legend of Zelda

Four Swords Adventure

Sistema: **GameCube.** Fecha: **junio 2004.**

Cuando se relanzó **A Link to the Past** para el Game Boy Advance, se incluyó un minijuego conocido como **Four Swords**, en el cual podían participar hasta cuatro jugadores de manera simultánea (cada uno con su cartucho, claro), y en el que para resolver un calabozo debían cooperar entre sí; por ejemplo, si veían una piedra muy grande, sólo entre los cuatro podrían alzarla; y si uno no quería participar, pues simplemente no iban a avanzar. Ahora bien, te debes preguntar qué de divertido tiene eso, ¿verdad? Pues resulta que además de la colaboración con tus compañeros, tenías que recolectar rupias, y al final de cada escenario el que tuviera el mayor número resultaba ganador.

Obviamente no te ibas a quedar cruzado de brazos viendo cómo todos se llenan sus bolsillos con rupias... ¡se las vas a quitar!; así es, en eso radica lo especial de este juego, en la competencia-cooperación. Puedes estar "cazando" a un **Link**, viendo cómo hace el trabajo por ti, y cuando menos se lo espere, darle un par de golpes y dejarlo en la ruina... ¡je, je, je! Lo malo es que alguien más te puede hacer lo mismo a ti, por lo que tienes que estar sumamente atento a lo que sucede en pantalla.

Teniendo en mente la idea anterior, Nintendo diseñó un juego para el cubo, en el que además de tener este divertido modo de juego, que puedes jugar con cuatro GBA conectados a tu Nintendo GameCube, cuentas también con un modo de historia que puedes disfrutar con tus amigos. El único problema de este juego es que su historia no es tan profunda como en títulos anteriores, pero se compensa de manera perfecta con el gran reto que implica resolver varios de los acertijos, en los que lógicamente necesitas de la participación de los cuatro **Link**.





Por otro lado, no debías preocuparte si tus amigos llegaban tarde para la reta, ya que si lo jugabas de uno, tú controlabas a todos los personajes, gracias al *C-Stick*, que te auxiliaba con formaciones predeterminadas.





The Legend of Zelda
The Wind Waker

Sistema: **GameCube.** Fecha: **marzo 2003.**

El espíritu del juego es lo que vale. De entre los juegos más criticados de **Zelda** tenemos a **Wind Waker**, debido a su aspecto "infantil"; y es que muchos esperaban el **Zelda** "maduro" que Nintendo mostró en el **Space World** del 2000... en fin, no estamos aquí para hablar si fue polémico o no, sino para describirlo como lo que es: una maravilla. Los gráficos del juego son en **Cell Shaded**, pero trabajado de una manera asombrosa, como nunca se había hecho, dando un ambiente perfecto para cada situación del título.

A este juego lo podemos catalogar como el más sentimental y nostálgico de toda la serie, pues reúne varios elementos que te originan el clásico nudo en la garganta en muchas ocasiones, todo provocado en gran medida porque ahora los personajes cuentan con expresiones faciales, de tal manera que cuando se pongan tristes, realmente te transmiten ese sentimiento.

El *gameplay* manejó el estilo utilizado en **OoT** y **MM**, pero mejorando varios aspectos como el uso del boomerang, con el que ahora ya puedes golpear o tocar varios objetos en una misma trayectoria. **Wind Waker** es, por méritos propios, uno de los mejores juegos no sólo de la consola, sino incluso de toda la presente generación. Si tú no lo has jugado por el hecho de que sus gráficos son muy coloridos, no sabemos qué estás haciendo; es una obra increíble que merece ser jugada una y otra vez.



The Legend of Zelda
Twilight Princess

Sistema: **GameCube.** Fecha: **2006.**

Si todo sale bien, este año tendremos la fortuna de disfrutar de otra aventura de **Link** en **Twilight Princess**; es cierto que se ha retrasado ya en varias ocasiones, pero si algo es seguro con Nintendo, es que cada vez que lo aplaza es para mejorarlo y ofrecernos un producto de la calidad que se merecen tanto la saga como nosotros, los videojugadores. De lo que se sabe hasta el momento es que **Link** tomará forma de lobo para poder avanzar en la historia, pero algo más concreto aún no se sabe.

Nosotros confiamos en Nintendo, y estamos seguros de que cuando tengamos el juego en nuestros cubos, quedaremos sorprendidos; y es que como dijo Miyamoto, están haciendo todo lo posible para brindarnos el mejor **Zelda** de todos los tiempos, y que, en efecto, se trata de una tarea difícil, pero que si hay un juego que pueda superar a **Ocarina of Time**, por lo que hemos visto, ese es **Twilight Princess**.



Si tienes el poder, entonces ten el coraje de usarlo con sabiduría.

Esperemos que este artículo especial haya sido de su agrado, y sobre todo que a los que no han tenido tanto contacto con la saga conozcan el porqué de su popularidad. La serie de **Zelda** tiene la particularidad de transportarnos a otros mundos; al tomar el control nos convertimos en el personaje principal, sufrimos y nos alegramos con lo que sucede en la historia; y eso es lo más especial de la saga: que nosotros, los videojugadores, hacemos de **Zelda** nuestra propia leyenda.

EL FUTURO DE LA SERIE

Además del juego para Cubo, se ha anunciado que aparecerá un título para Nintendo DS, de nombre The Legend of Zelda: The Phantom Hourglass, el cual tiene un aspecto parecido a Wind Waker, pero su mayor cambio será en cuanto a la manera de jugarlo, ya que usaremos la pantalla táctil para ejecutar varias acciones como lanzar el boomerang o disaparar flechas; aún no tiene fecha oficial, pero confiamos que en el E3 se hable al respecto.

MARIADOS

Una de las dudas comunes del juego **Castlevania: Dawn of Sorrow** para **NDS**, es acerca de cómo encontrar ciertas almas; así que aquí están las ubicaciones de los monstruos para conseguirlas. Ten en mente que para obtenerlas es recomendable tener un buen nivel de *Luck* en tu estatus, y, si es posible, equipar algún ítem que eleve esta condición.

1. *Zombie Soul*
Ubicación del enemigo:
The Lost Village.

2. *Bat Soul*
Ubicación del enemigo:
The Lost Village,
Silenced Ruins.

3. *Ghost Soul*
Ubicación del enemigo:
Wizardy Lab.

4. *Skeleton Soul*
Ubicación del enemigo:
The Lost Village, Wizardy Lab,
Demon Quest House,
Lost Ruins.

5. *Ouija Table Soul*
Ubicación del enemigo:
The Lost Village.

6. *Peeping Eye Soul*
Ubicación del enemigo:
The Lost Village, Silenced
Ruin, Demon Guest House.

7. *Axe Armor Soul*
Ubicación del enemigo:
The Lost Village, Demon
Guest House.

8. *Skull Archer Soul*
Ubicación del enemigo:
Wizardy Lab, Silenced Ruin.

9. *Warg Soul*
Ubicación del enemigo:
The Lost Village.

10. *Spin Devil Soul*
Ubicación del enemigo:
The Lost Village.

11. *Armor Knight Soul*
Ubicación del enemigo:
The Lost Village

12. *Student Witch Soul*
Ubicación del enemigo:
The Lost Village, Wizardy Lab.

13. *Slaughterer Soul*
Ubicación del enemigo:
Wizardy Lab.

14. *Bomb Armor Soul*
Ubicación del enemigo:
Wizardy Lab.

15. *Golem Soul*
Ubicación del enemigo:
Wizardy Lab.

16. *Slime Soul*
Ubicación del enemigo:
Wizardy Lab.

17. *Une Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell, Garden of
Madness.

18. *Skeleton Ape Soul*
Ubicación del enemigo:
Garden of Madness, The Lost
Village.

19. *Manticore Soul*
Ubicación del enemigo:
Wizardy Lab.

20. *Mollusca Soul*
Ubicación del enemigo:
Garden of Madness.

21. *Rycuda Soul*
Ubicación del enemigo:
Garden of Madness.

22. *Mandragora Soul*
Ubicación del enemigo:
Garden of Madness.

23. *Yorick Soul*
Ubicación del enemigo:
Garden of Madness.

24. *Skeleton Farmer Soul*
Ubicación del enemigo:
Garden of Madness.

25. *The Creature Soul*
Ubicación del enemigo:
Wizardy Lab, The Dark Chapel.

26. *Catublepas Soul*
Ubicación del enemigo:
Garden of Madness, Cursed
Clocktower, The Dark Chapel.

27. *Ghoul Soul*
Ubicación del enemigo:
Silenced Ruin, Garden of
Madness.

28. *Corpseweed Soul*
Ubicación del enemigo:
Garden of Madness.

29. *Yeti Soul*
Ubicación del enemigo:
The Lost Village.

30. *Tombstone Soul*
Ubicación del enemigo:
The Dark Chapel.

31. *Ghost Dancer Soul*
Ubicación del enemigo:
Demon Guest House, The
Dark Chapel.

32. *Flying Humanoid Soul*
Ubicación del enemigo:
Cursed Clocktower.

33. *Mini Devil Soul*
Ubicación del enemigo:
The Dark Chapel.

34. *Quetzalcoatl Soul*
Ubicación del enemigo:
The Dark Chapel.

35. *Treant Soul*
Ubicación del enemigo:
Garden of Madness.

36. *Amalaric Sniper Soul*
Ubicación del enemigo:
The Dark Chapel.

37. *Valkyrie Soul*
Ubicación del enemigo:
The Dark Chapel.

38. *Great Armor Soul*
Ubicación del enemigo:
The Dark Chapel.

39. *Killer Doll Soul*
Ubicación del enemigo:
Demon Guest House.

40. *Waiter Skeleton Soul*
Ubicación del enemigo:
Demon Guest House,
Silenced Ruin.

41. *Persephone Soul*
Ubicación del enemigo:
Demon Guest House.

42. *Witch Soul*
Ubicación del enemigo:
The Dark Chapel, Demon
Guest House.

43. *Buer Soul*
Ubicación del enemigo:
Demon Guest House.

44. *Lilith Soul*
Ubicación del enemigo:
Demon Guest House.

45. *Killer Clown Soul*
Ubicación del enemigo:
Demon Guest House.

46. *Skelerang Soul*
Ubicación del enemigo:
The Lost Village, Demon
Guest House, Silenced Ruin,
Garden of Madness.

47. *Fleaman Soul*
Ubicación del enemigo:
Condemned Tower.

48. *Devil Soul*
Ubicación del enemigo:
Cursed Clocktower, Silenced
Ruin, Demon Guest House.

49. *Guillotiner Soul*
Ubicación del enemigo:
The Pinnacle, The Dark Chapel.

50. *Draghiganazzo Soul*
Ubicación del enemigo:
Condemned Tower.

51. *Needles Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell.

52. *Hell Boar Soul*
Ubicación del enemigo:
The Lost Village, The Dark
Chapel.

53. *Bone Pillar Soul*
Ubicación del enemigo:
The Dark Chapel.

54. *White Dragon Soul*
Ubicación del enemigo:
The Abyss, The Dark Chapel.

55. *WakWak Tree Soul*
Ubicación del enemigo:
Garden of Madness.

56. *Imp Soul*
Ubicación del enemigo:
Cursed Clocktower.

57. *Harpy Soul*
Ubicación del enemigo:
Cursed Clocktower.

58. *Barbariccia Soul*
Ubicación del enemigo:
The Dark Chapel, Garden of Madness.

59. *Malachi Soul*
Ubicación del enemigo:
The Abyss, Cursed Clocktower.

60. *Cave Troll Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell, Wizardy Lab.

61. *Larva Soul*
Ubicación del enemigo:
Silenced Ruin.

62. *Heart Eater Soul*
Ubicación del enemigo:
The Abyss, Wizardy Lab.

63. *Merman Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell, Wizardy Lab.

64. *Fish Head Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell.

65. *Medusa Head Soul*
Ubicación del enemigo:
Cursed Clocktower.

66. *Ukoback Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell.

67. *Killer Fish Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell, Wizardy Lab.

68. *Mimic Soul*
Ubicación del enemigo:
Garden of Madness, Wizardy Lab, Subterranean Hell, Demon Guest House.

69. *Dead Pirate Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean hell, Cursed Clocktower.

70. *Frozen Shade Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell, The Abyss.

71. *Homunculus Soul*
Ubicación del enemigo:
Wizardy Lab.

72. *Disc Armor Soul*
Ubicación del enemigo:
Condemned Tower.

73. *Decarabia Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell.

74. *Dead Mate Soul*
Ubicación del enemigo:
Silenced Ruin.

75. *Bugbear Soul*
Ubicación del enemigo:
Mine of Judgement, The Pinnacle, Cursed Clocktower.

76. *Procel Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell.

77. *Bone Ark Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell, Silenced Ruin.

78. *Gorgon Soul*
Ubicación del enemigo:
Silenced Ruin.

79. *Alura Une Soul*
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell.

80. *Great Axe Armor Soul*
Ubicación del enemigo:
Condemned Tower, Wizardy Lab, The Lost Village.

81. *Mothman Soul*
Ubicación del enemigo:
The Pinnacle.

82. *Mushussu Soul*
Ubicación del enemigo:
The Pinnacle.

83. *Dead Crusader Soul*
Ubicación del enemigo:
The Pinnacle, Silenced Ruin.

84. *Dead Warrior Soul*
Ubicación del enemigo:
The Pinnacle.

85. *Erinys Soul*
Ubicación del enemigo:
The Pinnacle, The Abyss.

86. *Succubus Soul*
Ubicación del enemigo:
The Pinnacle, Demon Guest House, The Abyss.

87. *Ripper Soul*
Ubicación del enemigo:
The Abyss, Mine of Judgement.

88. *Black Panther Soul*
Ubicación del enemigo:
The Abyss.

89. *Mud Demon Soul*
Ubicación del enemigo:
The Abyss.

90. *Giant Slug Soul*
Ubicación del enemigo:
Mine of Judgement, The Abyss.

91. *Werewolf Soul*
Ubicación del enemigo:
The Pinnacle, Condemned Tower.

92. *Flame Demon Soul*
Ubicación del enemigo:
The Pinnacle, The Abyss, Demon Guest House.

93. *Tanjelly Soul*
Ubicación del enemigo:
Cursed Clocktower, Mine of Judgement.

94. *Arc Demon Soul*
Ubicación del enemigo:
The Abyss.

95. *Gaibon*
Ubicación del enemigo:
Mine of Judgement.

96. *Slogra Soul*
Ubicación del enemigo:
Mine of Judgement.

97. *Stolas Soul*
Ubicación del enemigo:
The Abyss.

98. *Final Guard Soul*
Ubicación del enemigo:
The Abyss, The Pinnacle.

99. *Malacoda Soul*
Ubicación del enemigo:
The Abyss.

100. *Alastor Soul*
Ubicación del enemigo:
The Abyss, The Pinnacle.

101. *Iron Golem Soul*
Ubicación del enemigo:
Demon Guest House, The Abyss, Wizardy Lab.

102. *Flying Armor Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
The Lost Village.

103. *Balore Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
Wizardy Lab.

104. *Malphas Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
The Dark Chapel.

105. *Dmitrii*
Ubicación del enemigo:
Chapel

106. *Dario*
Ubicación del enemigo:
Garden, Pinnacle

107. *Puppet Master Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
Demon Guest House.

108. *Rahab Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
Subterranean Hell.

109. *Gergoth Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
Condemned Tower.

110. *Zephyr Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
Cursed Clocktower.

111. *Bat Company Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
Silenced Ruin.

112. *Paranoia Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
Demon Guest House.

113. *Aguni Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
The Pinnacle.

114. *Death Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
Mine of Judgement.

115. *Abaddon Soul* (jefe)
Ubicación del enemigo:
The Abyss.

Doppelganger Soul
Se obtiene en:
Garden of Madness.

Hippogryph Soul
Se obtiene en:
The Abyss.

Hell Fire Soul
Se obtiene terminando el Game + en Hard.

Recuerda que puedes hacernos llegar todas tus dudas y preguntas relacionadas con tus juegos favoritos a la dirección de la revista, ya sea por correo ordinario o electrónico. Procura indicar en el sobre de tu carta o en el subject o asunto que van dirigidas a la sección Mariados. ¡Hasta la próxima!

Captain Commando

CN profile

Antes que Ryu y Mega Man...


A Special Message From Captain Commando!

Thank you for selecting fun-filled **Legendary Wings"** . . . one of the exclusive Nintendo Entertainment System video games from the **Captain Commando "Challenge Series"**.

Legendary Wings", created by CAPCOM®, premier world-wide arcade game designer features colorful state-of-the-art high resolution graphics.

This high quality game pak is licensed by Nintendo® for Play on the

Nintendo

Hace muchos años, cuando comprabas ciertos títulos de Capcom para el NES (como por ejemplo **Legendary Wings**), podías ver un mensaje de agradecimiento en el instructivo de parte de un sujeto con "*look*" espacial muy al estilo de finales de los años 70. Se trataba de **Captain Commando** y era la mascota oficial de la compañía; por si no lo habías notado, su nombre se deriva de las siglas de la empresa (CAPtain COMmando). Se supone que dichos juegos formaban parte de la **Captain Commando** "*Challenge Series*", muy similar a la "*Action Series*" de Nintendo. En esos días, este personaje distaba mucho de tener una presencia más notoria en el mundo de los videojuegos; y nadie se imaginaba cuál sería su futuro.

Captain Commando

En 1991 Capcom lanzó a las salas de Arcadias este singular juego del género "*Beat´em up*" para cuatro personas simultáneamente. La historia toma lugar en Metro City (la misma ciudad de **Final Fight**) en el año 2026, cuando los criminales han evolucionado de simples malvivientes a androides, *cyborgs* y mutantes despiadados. Son cuatro los integrantes del **Commando Team: Captain Commando**, con su armadura con cualidades eléctricas; el ninja **Ginzu** (conocido como **Sho** en la versión japonesa), **Mack the Knife**, un alienígena parecido a una momia, y **Baby Head**, un bebé genio que combate a bordo de un poderoso traje mecánico de su invención.



Debut sin despedida

En 1991, este personaje sufrió un cambio radical, tanto en apariencia como en concepto; la "*Challenge Series*" ya no era algo novedoso y su "vocero" dejó de ser la mascota oficial. Ahora se le dio un estilo más futurista y una actitud más "*cool*", preparándolo para su debut en su juego protagónico, además de la incursión de su equipo de Commandos, quienes lo acompañarían a partir de esa ocasión. Muchos videojugadores no conocen el origen de este héroe; la mayoría lo recuerda a partir del juego que lleva su nombre.

Su arribo al SNES

En 1995, **Captain Commando** fue trasladado fielmente al Super Nintendo (aunque fue limitado a dos jugadores), con todas las escenas, enemigos y movimientos del clásico de Arcadia. A pesar de que fue una buena opción, no tuvo la popularidad deseada ni más incursiones futuras. Un detalle muy importante a resaltar es el nivel de violencia para un juego de su época, pues hay enemigos que son cortados en dos o calcinados.

El regreso del Capitán

Después de una larga espera, **Captain Commando** fue invocado a la acción nuevamente como un personaje elegible en la serie de juegos de pelea **Marvel vs Capcom** para Arcadia, en donde hace gala de sus habilidades como gladiador. Afortunadamente no regresó solo; al ejecutar un poder en especial, todo el **Commando Team** entra al combate para crear un poderoso ataque llamado **Captain Sword** y pulverizar a sus oponentes.

Detrás de los lentes

Al igual que sus compañeros de equipo, el origen de **Captain Commando** permanece en el misterio; sólo se sabe que es de nacionalidad estadounidense y tiene 26 años de edad. Sus lentes color rubí le permiten invocar su armadura, la cual contiene armamento como el *Energy Glove*. Entre sus movimientos más conocidos están el **Captain Corridor** y el **Captain Fire**, ataques eléctricos y con fuego, respectivamente.





UN PERSONAJE EN LAS SOMBRAS

Son muchos los héroes y villanos que no tuvieron más futuro y quedaron atrapados en alguna aventura única; a pesar de ser muy buenos conceptos. Muchos personajes todavía esperan ver la acción nuevamente en juegos protagónicos para sistemas actuales, como **Battletoads**, **Double Dragon**, y por supuesto, el mismísimo **Captain Commando**, antigua mascota de Capcom. Esperamos que muy pronto veamos más de sus aventuras y disfrutemos de la acción de los días de la vieja escuela.


Suscríbete hoy mismo a
CLUB NINTENDO
y obtén un
25%
de descuento
Por sólo $216.00
recibe 12 ejemplares.
Precio normal
$288.00
© 2006 Capcom
¡Suscribirse es muy fácil!
Por teléfono
Llama al 54 47 41 11
Del interior,
marca sin costo
al 01 800 849 99 70
Por fax
Llena la tarjeta adjunta
con tus datos completos.
Llama al 52 61 27 99
y envíala
Oferta exclusiva para no suscriptores. Precio válido hasta el 31 de mayo de 2006. Únicamente para la República Mexicana.

SCURGE HIVE

Compañía: Orbital Media.
Desarrollador: Orbital Media.
Categoría: Acción-Aventura.
Clasificación: Everyone.
Jugadores: 1.

Tiene algún tiempo que no hemos presenciado juegos originales, es decir, todas las aventuras que disfrutamos son secuelas de títulos que ya tuvieron éxito, y al ritmo que avanza la industria, cada vez será más difícil; pero bueno, por todo lo anterior, es muy grato para nosotros hablarles de Scurge Hive, la apuesta de una compañía no muy conocida, pero que parece tener buenos conceptos. Las plataformas elegidas han sido el Game Boy Advance y el Nintendo DS, donde nos adentraremos en este juego de acción al estilo de los que aparecieran para el SNES hace ya varios años... ¿Será Scurge Hive un juego recordado? Lee el siguiente artículo y saca tus conclusiones.

Los peligros en el espacio son infinitos; ¿estarás preparado para enfrentarlos?

Los experimentos suelen dar sorpresas

Varios científicos han logrado capturar un organismo de nombre "Scurge", del cual se sabe muy poco, por lo que las pruebas para averiguar todo acerca de él no se hacen esperar. Todo parecía estar muy bien, pero repentinamente comienza a salirse de control; el organismo se libera y destruye todo el laboratorio donde estaba siendo estudiado, dejando a su paso un peligroso virus; los doctores intentan escapar, pero no consiguen hacerlo; lo único que logran es dar la señal de alarma, con la esperanza de que alguien pueda detener la amenaza. Dicha señal es captada por **Jenosa**, una hermosa cazarrecompensas que sin pensarlo dos veces se dirige al lugar donde fue emitida.



Cuando nuestra heroína llega a lo que antes fue un laboratorio, analiza la situación y se da cuenta de lo ocurrido, además de comprender su misión: detener al organismo antes de que el virus se propague y cause estragos no sólo en el planeta, sino incluso en el Universo entero. Todo parecía "tranquilo" para Jenosa, cuando por un descuido ha sido infectada por el virus... y ahora no sólo tendrá que preocuparse por detener al organismo, ya que además de todo, deberá buscar a como dé lugar un antídoto para poder regresar a la normalidad. Esta es la historia del juego, que, como puedes notar, es buena, y a medida que logres avanzar, se pondrá cada vez mejor.



Para toda ocasión

El *gameplay* que tenemos en este juego es el clásico para los acción-aventura, es decir, puedes saltar, atacar, correr, etc. Jenosa está preparada para cualquier contratiempo gracias al traje que usa, y es que teniendo los accesorios correctos, te permite detener el tiempo algunos segundos, muy al estilo de la serie de **Matrix**, lo que te sirve para evitar los ataques de los enemigos, al mismo tiempo que tus golpes les causan más daño; obviamente este movimiento está limitado mediante una barra, por lo que no lo malgastes en casos que no lo requieran, sino sólo en los de emergencia o en los que tengas la situación controlada.





Otro movimiento que te va a ser muy útil es una especie de cañón que va en la mano, y que sirve para acumular energía, la cual puedes llevar por tiempo indefinido, y que elimina de manera más rápida no sólo adversarios, sino también partes de los escenarios que obstaculicen tu paso, como rocas o restos de metal. En pocas palabras, el traje de **Jenosa** es todo un "estuche de monerías", pero depende de ti que sea explotado al máximo. De cierta manera nos recuerda un poco a **Mega Man**, ya que conforme avances, las mejoras a tu armadura irán aumentando.

Mantente alerta

La acción bajo la que se desarrolla la aventura es muy dinámica, y exceptuando los primeros niveles, que prácticamente sirven sólo para que te acoples al control, todos los demás -que por cierto son más de 350 (vaya que vas a estar un muy buen rato ocupado)- mantienen un nivel de intensidad muy alto, en el que tus reflejos serán puestos a prueba a cada momento. En ocasiones tienes que eliminar tres o cuatro enemigos, al mismo tiempo que saltas para evitar caer en un abismo, y por si fuera poco, cuidarte de los disparos de algunos robots... así que como puedes darte cuenta, el nivel de dificultad es muy bueno, y lejos de volverse frustrante, representa un reto.





No pierdas el piso

Quizá lo que te desconcierte un poquito al principio sea la visión en la que te van a presentar los stages del título, ya que todo está en una perspectiva de "3/4", lo que originará que varias veces tengas que repetir acciones como los saltos, ya que, por ejemplo, puedes "pensar" que un obstáculo está en un lugar, cuando se encuentra en otro; pero sólo es cuestión de minutos para que te acoples, y si eres de los que disfrutaron la época del Super Nintendo, seguro que no tienes problemas. Un consejo que te damos es que al llegar a un punto en el que ya no puedas seguir avanzando, revises bien tu alrededor, ya que puede existir un elemento que en conjunto con uno de tus *ítems* te dé la posibilidad de pasar por ese lugar.



La clave está en la variedad

La estrategia es parte fundamental de este juego, en el que, aunque no está al nivel de **Advance Wars** o **Pikmin**, sí es necesario que estudies muy bien a tus enemigos, porque de acuerdo con el arma que utilices para eliminarlos, dependerá el tiempo que tardarás en hacerlo. Es decir, puede existir un enemigo que sea más vulnerable a los ataques físicos, pero otros pueden tener armaduras que los protejan, por lo que siempre debes usar distintas armas para probar con cuál logras eliminar más rápido a cierto tipo de enemigos. En cuanto a los jefes de nivel, siempre siguen un mismo patrón para atacar, por lo que con un par de veces que lo veas podrás iniciar tu ofensiva.





Los escenarios del título están bien cuidados en el aspecto gráfico, para dar la atmósfera adecuada a cada nivel; veremos lugares con niebla, lo que dificulta nuestra visión, o también áreas con nieve o con agua, pero todas con buenos detalles, como el "rebote" de líquido en las paredes. Musicalmente también es bueno, ya que en cada uno de los *stages* disfrutaremos de un arreglo adecuado, es decir, en lugares desiertos, el ritmo de las melodías siempre será tranquilo, pero en los sitios donde la acción se incrementa como en el interior de alguna instalación, la música será muy movida, lo que logra una mayor dosis de emoción en momentos cruciales de la aventura.

El virus de la doble pantalla

Scurge Hive no sólo se quedará en el Game Boy Advance, y es que también tendremos a nuestra disposición una versión para el Nintendo DS. La historia será exactamente la misma, no habrá ninguna alteración; en cuanto a la calidad gráfica, se ha mejorado, pero no al nivel que se esperaba; imagina que los modelos de los personajes y demás elementos del escenario son los que aparecen en la versión de GBA, pero con mayor definición, o sea, nada del otro mundo. En la pantalla superior vamos a observar toda la acción del juego, mientras que en la inferior tendremos un menú que nos permitirá cambiar de arma con el simple hecho de tocarla. Quizá no se aprovecharon las ventajas de este portátil a un nivel aceptable, pero el *gameplay* sigue siendo bueno.

Afronta tu destino

Nos da mucho gusto que salga este tipo de títulos, y es que debido a lo competido que está el mercado, en ocasiones ya nadie se arriesga, y todo se realiza bajo conceptos previamente establecidos, lo cual no pasa en **Scurge Hive**. Sabemos que es un título para consolas portátiles (GBA y NDS), pero eso no impide que su calidad sea reconocida. En todos los aspectos es un gran juego de acción-aventura que no debes perderte; si esta licencia es bien cuidada, igual y podremos ver más aventuras de **Jenosa** en la siguiente generación; nosotros esperamos que así sea.



Ranking

Master 8.0

A recientes fechas han salido muy buenos juegos para el Game Boy Advance, como **Final Fantasy IV Advance** o **Drill Dozer**, y para continuar con esta buena racha, ahora tenemos **Scurge Hive**. En lo personal, me gustó mucho; su movilidad es la ideal para un juego de acción, o sea, puedes saltar, atacar, correr, todo de manera muy intuitiva y rápida. Sus niveles son muy retadores, y lo mejor es que son más de 300, por lo que vas a necesitar mucho más que un fin de semana para terminarlo al cien por ciento. Te lo recomiendo bastante; no te vas a arrepentir de adquirirlo.



Crow 6.5

Me dio la impresión de que se trata de una historia basada en las aventuras de **Samus Aran,** siguiendo técnicas similares que incluso te brindan trajes especiales. Los escenarios son muy simples y el sonido deja mucho que desear; quizá lo mejor sean la movilidad y las animaciones que me hicieron recordar el juego **Revenge of the Sith** de GBA-. En definitiva, no lo colocaría en mi lista de favoritos, por su simpleza, pero si tocamos el punto de la versión de NDS, les comento que esa todavía me decepcionó más porque realmente es el mismo juego, con un par de detalles que se pudieron omitir.

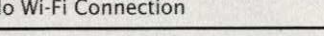
Panteón 6.0

De los creadores de "Juego Desconocido" y "El juego que nunca supiste que existía"... esta primavera... ¡tu NDS se aburrirá como nunca! Ya en serio, cuando una compañía no le apuesta mucho a uno de sus títulos, resulta común verlo en un sistema portátil; y en esta ocasión lo hace para los dos más populares de Nintendo. El lado malo es que son básicamente lo mismo; eso sin contar el sorprendente parecido con algunas historias y conceptos existentes. **Scurge Hive** me hizo recordar los días en los que se lanzaban cartuchos "x" para el GBC. Si buscas algo fresco, definitivamente este juego no es para ti.

1 — 10

MARIOKART® DS

¡La mejor carrera de *Mario Kart* en línea!



Nintendo Wi-Fi Connection

¡Siempre hay alguien listo para jugar!

¡Ahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea!
Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor del mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de carreras de kart del mundo!
Visita NintendoWiFi.com para más detalles.

Modo de un jugador

¡Acelera a fondo!

No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas de cada uno de los Mario Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! Compite contra ti mismo en carreras contrareloj, toma el control de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos items de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan de Mario Kart.

Modo Wireless LAN

¡Conchazos de locura!

Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. ¡Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de juego! Cuando lo hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS para checar los items que te envían y conocer la posición de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctil para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.

NINTENDO DS™





OBJETIVO: SAMUS ARAN

Después de años de salvar a la pistolera solitaria de Metroid en varias misiones, ahora podrás cambiar los papeles en el modo *multiplayer* de Metroid Prime Hunters. ¡Nosotros te ayudamos!

Por George Sinfield



No estás solo. Otros cazadores están en busca de algo, y cada vez se acercan más. Encuentra un punto seguro y espera la oportunidad para atacar, o prepara tus armas y busca a tus enemigos para sorprenderlos con tus disparos. Desde el primer dejo que quizá jugaste, has esperado por probar todas las opciones de este enorme mundo. Nosotros te eneseñaremos cómo conectarte, y también te daremos estrategias para que incrementes tus habilidades.

¡Ella está lista para la pelea!

CREA UN JUEGO

Los encuentros locales requieren un *host*: alguien que seleccione la arena, modo y condiciones del combate. Crea un juego e invita a tus cuates. Allí, los participantes se irán agregando a tu lista de amigos automáticamente o, si lo prefieres, de forma manual. Cuando creas un juego tipo *Friends and Rivals* usando una conexión Wi-Fi, cualquiera de tus amigos o rivales (registrados) puede participar.





ENCUENTRA UN JUEGO

Si ves que tus amigos o rivales no están disponibles, puedes buscar a nuevos adversarios a través de la conexión Wi-Fi. Selecciona la opción "Encontrar Juego"; después, ajusta el criterio para una búsqueda regional o mundial. Elige un juego global o reducido a quienes tengan tu mismo rango. Cada uno votará por el escenario y si hay empate, el azar solucionará el problema (como en **MK**).

ENCUENTRA A TU RIVAL

Las opciones Wi-Fi de **MPH** te permiten conectarte y comunicarte con jugadores de todo el mundo. Tus amigos registrados generalmente son personas que conoces. Los rivales son jugadores que puedes localizar mediante el *Rivals Radar*.



Broma amistosa

Después de hacer amigos y rivales en la conexión Wi-Fi, puedes comunicarte con ellos entre encuentros. Mantén presionado el botón X para hablar y registrar amigos por el micrófono; usa mensajes con la pantalla táctil.

Forma rivalidades

Con el radar de rivales activado y tu DS abierto o cerrado, puedes cambiar licencias con otro jugador que esté en el rango de alcance. Tu nuevo contacto aparecerá en la lista de rivales.

EDITA A TUS AMIGOS Y RIVALES

El menú de la conexión Wi-Fi de Nintendo incluye una opción para editar a tus amigos y rivales. Selecciónala para ver los nombres de los jugadores con los que has intercambiado información. Puedes borrar nombres de jugadores o cerrarlos en un registro, asegurándote de que ellos no sean borrados cuando llegues al límite de 60 cazadores.

La pantalla superior muestra tu licencia de cazador, ofreciendo información detallada sobre la historia de tus juegos multiplayer. Presiona L y R para girar las indicaciones. Si quieres ver una licencia de un amigo o rival, así como datos de los encuentros mutuos, presiona en el nombre del cazador. Para regresar a tu propia licencia, presiona en tu propio nombre que está arriba de ambas listas.

Puedes poner a otro cazador en tu registro de amigos al seleccionar la opción "*add friend*"; después introduce su código de amigo, de manera que él también puede incluir el tuyo. Otra forma de agregar amigos es concerlos en los juegos locales.

Los rivales se añaden durante la conexión de radar, o después de una batalla Wi-Fi. Puedes tener hasta 60 nombres en tu lista y asegurar o bloquear hasta 57 de ellos.



RESUMEN DE LA BATALLA

Durante el encuentro, puedes checar tu *ranking* con respecto a los demás jugadores. Una vez que el polvo se haya despejado y un ganador quede declarado, puedes observar las estadísticas del combate y detallar la información que necesites conocer para llevar un récord de tus partidas.



Si conoces a un oponente en un encuentro al azar en Wi-Fi y deseas combatir con él en otra ocasión, enlístalo como rival al presionar en la caja que está junto a su nombre. Si él hace lo mismo, su nombre será agregado a tu registro de rivales.

EXPANDE TUS OPCIONES MULTIPLAYER

La lista de arenas *multiplayer* es extensa e irá creciendo considerablemente mientras juegas tanto el modo individual como la opción multiplayer. Algunas de las arenas se activan cuando llegan a locaciones similares en la aventura principal, como el lugar donde te enfrentas al jefe final, **Oubliette**. Otras se activan después de que hayas juntado un cierto número de encuentros *multiplayer*. Checa la tabla de abajo para más información.

AGREGA CAZADORES A TU REGISTRO

Al principio de tu experiencia *multiplayer* en **MPH**, tendrás tres cazadores para escoger: **Samus**, **Kanden**, y **Spire**. Al derrotar a más cazadores en el modo de aventura o en el modo multiplayer, éstos se agregarán a tu lista de peleadores disponibles.



Arenas secretas	¿Cómo activar?	BATTLE	SURVIVAL	PRIME HUNTER	CAPTURE	BOUNTY	DEFENDER	NODES
		Modos disponibles						
COMBAT HALL	Abierto desde el principio	X	X	X			X	X
DATA SHRINE	Abierto desde el principio	X	X	X	X		X	X
PROCESSOR CORE	Abierto desde el principio	X	X	X			X	X
HIGH GROUND	Abierto desde el principio	X	X	X				X
ICE HIVE	Abierto desde el principio	X	X	X	X		X	X
ALINOS PERCH	Abierto desde el principio	X	X	X	X		X	X
SIC TRANSIT	Abierto desde el principio	X	X	X	X		X	X
TRANSFER LOCK	Abierto desde el principio	X	X	X	X	X	X	X
SANCTORUS	Juega dos encuentros multiplayer	X	X	X			X	X
COMPRESSION CHAMBER	Juega cuatro encuentros multiplayer	X	X	X				X
INCUBATION VAULT	Juega seis encuentros multiplayer	X	X	X				X
SUBTERRANEAN	Juega ocho encuentros multiplayer	X	X	X			X	X
OUTER REACH	Juega 10 encuentros multiplayer	X	X	X	X		X	X
HARVESTER	Juega 12 encuentros multiplayer	X	X	X	X		X	X
WEAPONS COMPLEX	Juega 14 encuentros multiplayer	X	X	X	X		X	X
COUNCIL CHAMBER	Juega 16 encuentros multiplayer	X	X	X	X	X	X	X
ELDER PASSAGE	Juega 18 encuentros multiplayer	X	X	X	X	X		X
FUEL STACK	Juega 20 encuentros multiplayer	X	X	X				X
FAULT LINE	Juega 22 encuentros multiplayer	X	X	X	X	X		
STASIS BUNKER	Juega una batalla Wi-Fi o 40 encuentros multiplayer	X	X	X	X		X	X
HEAD SHOT	Participa en un juego de cuatro cazadores	X	X	X	X			X
CELESTIAL GATEWAY	Aterriza en Celestial Archives en la aventura individual	X	X	X			X	X
ALINOS GATEWAY	Aterriza en Alinos en la aventura individual	X	X	X			X	X
VDO GATEWAY	Aterriza en Vesper Defense Outpost en la aventura individual	X	X	X	X		X	X
ARCTERRA GATEWAY	Aterriza en Arcterra en la aventura individual	X	X	X	X		X	X
OUBLIETTE	Termina el modo de aventura	X	X	X			X	X

CONSIGUE PODER

El juego *multiplayer* tiene todos los poderes básicos que encuentras en la aventura individual (energías, misiles, municiones) y varios elementos exclusivos que definitivamente te darán ventajas en la batalla. Los *items* en ocasiones son lentos en regenerarse, así que agárralos al inicio del combate y controla sus locaciones principales.



Deathalt

El Deathalt mantiene a tu enemigo en su forma alterna por un corto tiempo y será mortal al tacto.



Affinity Weapon

Las mejoras llamadas Grey weapon te dan el arma afín del cazador y le proporcionan misiles a **Samus**.



Cloak

Serás todo menos destellante; usa una forma transparente en contra del rival con este elemento.



Double Damage

Como su nombre lo indica, este accesorio duplica el daño que causa tu arma -por un corto tiempo-.

BONUS ADICIONAL

En adición a la mejora Gray Weapon, que le da su arma a tu cazador, hay algunos de colores que te equipan con una afinidad con un arma en específico. Si tu cazador está asociado con el arma, él ganará poder extra de dicho elemento. Trata de checar a los diferentes personajes para que encuentres las opciones que mejor te agraden y así puedas ser invencible en el juego.

DIFERENTES TIPOS DE JUEGO

La siguiente sección ofrece estrategias para cada uno de los siete modos y siete cazadores, incluyendo detalles de qué o cuál cazador es mejor en ciertos modos o arenas. No todo es equitativo en el mundo de **Metroid Prime Hunters**. Puedes ganar una ventaja si escoges modos, personajes y arenas que conozcas bien.



Battle/Survival Mode

Las modalidades Battle y Survival tratan de mantenerte vivo mientras persigues a tus rivales. Muévete (salta y evade al oponente si te tiene en su mira) y cambia a esfera para convertirte en un objetivo más evasivo. También busca los espacios que te brinden mayor protección.



Prime Hunter Mode

El primer cazador en lograr un "kill" en el modo Prime Hunter, se volverá el cazador principal. Cuando lo tienes, perderás energía en un rango constante, pero se incrementa tu velocidad, defensa y poder de ataque, así como el uso de un arma afín en su máximo poder.



Defender Mode

Si hay más de un cazador peleando sobre el nodo del defensor al mismo tiempo, ninguno tendrá crédito por ocupar el espacio. Usa el tiempo para acumular armas y energía, después apunta a tu enemigo para aprovechar sus debilidades.



Capture Mode

Observa el área entre las bases e intenta cambiar de rutas para que confundas a tus enemigos. Cuando tengas un compañero de equipo, elaboren un plan antes del encuentro, ya sea mantenerse juntos, o separarse e ir en busca del **Octolith** mientras el otro defiende la base.

Bounty Mode

Bounty Mode es similar al Capture Mode, pero cada cazador usa el mismo sitio para recoger o depositar el **Octolith**. Cuando tengas el **Octolith**, haz lo que puedas para eliminar a tus adversarios. Cuando no lo tengas, apunta sólo a quien posea el premio. Tus enemigos también ayudarán.





Nodes Mode

Cuando captures los nodos, encuentra dos o tres que estén a una distancia no muy lejana; así podrás estar en un nodo mientras proteges a los otros. Emplea armas de conmoción para golpear a los otros cazadores, y usa tu forma alterna para esquivar los disparos de tus demás enemigos mientras te persiguen.



SAMUS ARAN

SAMUS ARAN

La cazadora original es una fuerte peleadora. Si has jugado la modalidad de una sola persona, es probable que te hayas acostumbrado a sus habilidades; úsalas como ventaja.

MODO:

Ya que **Samus** es la base de los cazadores, es una buena opción elegirla como tu personaje en las peleas. Su velocidad y poder le ayudan para mantenerse como una de las favoritas. Estas mismas habilidades también son útiles para la opción **Bounty** mode.

ARENA:

Los ataques a distancia de **Samus** la vuelven una digna adversaria en arenas como **Outer Reach**, **Harvester**, y **Alinos Perch**.

Arma afín: MISSILES

Samus usa sus misiles mejor que cualquier otro cazador en esta historia. Cuando carga y después libera, sus misiles destruyen el objetivo. Busca municiones para tus misiles y un arma afín para incrementar el potencial de tus disparos.



Forma alterna: MORPH BALL

La velocidad de la *Morph Ball* daña a cualquier cazador que esté en su camino. También puedes usarla para impulsarte con ayuda de las bombas. **Samus** incluso puede poner bombas en el aire. El amplio radio de cada explosión hace de las bombas una magnífica arma para cuando los enemigos vienen de todas partes.



TIP RÁPIDO



Usa las bombas del Morph Ball para impulsárte hacia lugares difíciles. La forma alterna te permite esquivar a tus enemigos, así como entrar en lugares pequeños.

KANDEN

Un monstruo tipo **Frankenstein** de la era espacial, **Kanden** es el resultado de un experimento que salió mal. La bestia es rápida y capaz de adaptarse a su ambiente.

MODO:

Kanden es una buena selección para el Survival Mode. Él puede incapacitar temporalmente a sus atacantes con su Volt Driver y esconderse de ellos mediante su forma alterna. Sus bombas son útiles en el Defender Mode.

ARENA:

High Ground, Compression Chamber, y Transfer Lock son algunas de las arenas donde Kanden puede explotar sus habilidades para esconderse en las salientes. Harvester y Outer Reach tienen sitios en donde los jugadores pueden caer en algún abismo.

Arma afín: VOLT DRIVER

Aunque requiere más municiones que las armas afines comunes, el Volt Driver de **Kanden** tiene un gran poder, especialmente cuando está cargado. Dichos tiros son lentos, pero persiguen al rival y distorsionan la vista de éstos. Los disparos comunes del Volt Driver son rápidos y te permiten enfrentar al enemigo sin necesidad de esperar la carga.



Forma alterna: STINGLARVA

Como el Morph Ball de **Samus**, el Stinglarva posee gran velocidad y manejo. Las bombas en esta forma alterna de Larva buscan enemigos cercanos, incluso aquellos que traten de esconderse en lugares pequeños.



TIP RÁPIDO



Cuando la visión de tu oponente está temporalmente revuelta después de una carga del Volt Driver shot, sigue con tus disparos para continuar el ataque.

SPIRE

Spire es uno con el magma. Él puede caminar sobre la lava sin que le cause daño, así como girar directo en las paredes con ayuda de su forma alterna.

MODO:

Los tiros cargados de Magmaul crean un gran impacto que incendia a tus enemigos, dándole a Spire la habilidad para limpiar un área de forma rápida. Además, es un gran peleador cuerpo a cuerpo con su forma alterna (modos Defender y Battle).

ARENA:

Cuando selecciones una arena para Spire, busca alguna que tenga muchas paredes para trepar, y pocas zonas para limitar a tus enemigos, como Combat Hall y Alinos Perch. La mejor arena para Spire es Alinos Gateway, porque tiene varias zonas de lava, así como múltiples sitios con grandes paredes.

Arma afín: MAGMAUL

Spire arroja proyectiles de Magmaul como si fueran granadas. Éstas rebotan en la superficie, haciéndolas peligrosas en espacios angostos, además de crear extensas explosiones. La afinidad del cazador por el Magmaul logra que su carga detone con mayor amplitud, así como también tiene la facultad de incendiar a sus víctimas.



Forma alterna: DIALANCHE

Un poderoso guerrero como **Spire** merece una forma alterna como Dialanche, que tiene el tamaño para empujar a sus enemigos (recomendable para los modos Defender y Nodes) y su Spin Gash es absolutamente brutal al contacto. El Dialanche también trepa paredes y tiene mejor tracción que otras formas en zonas resbaladizas.



TIP RÁPIDO



La habilidad de Spire de resistir el calor de la lava le da mucha movilidad. Úsala para transportarte libremente cuando tu presa atraviese esos peligros.

WEAVEL

Weavel tiembla, pero no caerá. El guerrero cibernético fue lastimado en una batalla contra **Samus** y su reconstrucción lo ha hecho más poderoso que nunca.

MODO:

El objeto del modo Nodes es controlar múltiples aros de nodo al mismo tiempo. La ventaja es que **Weavel** puede dividirse en dos formas, dándole una posibilidad adicional para conquistar esta tarea.

ARENA:

Ambas formas de **Weavel** y su Battehammer le dan ventaja en lugares concurridos. Selecciónalo para arenas que tengan ambas situaciones de pelea o mejoras por las que cada cazador sea atraido, como el **Processor Core**, **Transfer Lock**, y **Sanctorus**.

Arma afín: BATTLEHAMMER

Así como el Magmaul, el Battlehammer es un arma que se arroja (como granada), pero sus tiros no rebotan. Cuando el arma esté en las manos de **Weavel**, los proyectiles crearán amplias explosiones al impacto y causarán bastante daño. A diferencia de otras armas, el Battlehammer no se vuelve más poderoso al realizar una carga.



Forma alterna: HALFTURRET

Cuando **Weavel** se transforma en su forma alterna, él se divide en una torreta estática (disparando sobre todos los enemigos automáticamente) y el jugador controla la otra mitad (que usa un ataque poderoso). La división le permite a **Weavel** proteger áreas con la torreta mientras él explora los alrededores con su otra mitad.

TIP RÁPIDO



La torreta puede perder energía en áreas calientes. Mientras él combate a los enemigos, usa la otra mitad de **Weavel** para encontrar municiones y energía.

NOXUS

Asesino a sangre fría. Es un **Vhozon** con un cuadro intimidante y habilidades para congelar al enemigo. Cuando sus víctimas están a la fuga, **Noxus** tiene una manera de mantenerlos en sus g arras para derrotarlos.

MODO:

Cuando cada cazador está tras un solo premio,podrás aprovechar y congelarlos en su camino. Es esta habilidad la que hace a **Noxus** una magnífica opción para los modos **Bounty** o **Prime Hunter**.

ARENA:

Amplios pasillos, como los de **Sic Transit**, son perfectos para el Vhoscythe. Ya que **Noxus** puede congelar enemigos y después sacarlos de los bordes, **Weapons Complex** y **Head Shot** también son ideales.

Arma afín: JUDICATOR

La habilidad Judicator logra que los tiros ordinarios reboten en la superficie, permitiéndote una mayor capacidad de ataque. Cuando los otros cazadores usan un Judicator cargado, este dispositivo dispara tres proyectiles simultáneamente. En las manos de **Noxus**, el disparo con carga genera ondas de energía congelante.



Forma alterna: VHOSCYTHE

La forma alterna de **Noxus** no es fácil de controlar y sus ataques de hielo toman más de un segundo para calentar e iniciar de nuevo, pero causa mucho daño cuando logra su objetivo. Úsalo en áreas pequeñas, donde tus enemigos no tengan escondite.



TIP RÁPIDO



Después de que la cuchilla del Vhoscythe corte a su objetivo, reaccionará automáticamente. Presiona el botón de disparo para normalizarte.

TRACE

El francotirador, **Trace**, pasa inadvertido y es mortal desde largas distancias. Otros cazadores nunca estarán cómodos cuando sepan que el asesino silencioso está al acecho.

MODO:

Trace es una gran opción para los modos Battle y Capture. Su Imperialist le permite derrotar enemigos a larga distancia, y su Triskelion es feroz en rango corto, haciéndolo toda una verdadera máquina de combate.

ARENA:

Prueba zonas elevadas desde donde puedas rastrear al objetivo, siendo la perfecta opción para usar tus habilidades de francotirador. High Ground, Elder Passage, Alinos Perch, y Alinos Gateway, por ejemplo.

Arma afín: IMPERIALIST

Un perfecto tirador, el Imperialist es certero y mortal, aunque no tiene poder de carga. Cualquier cazador que tenga el Imperialist puede enfocar a sus objetivos para darles un tiro libre en la cabeza. Cuando **Trace** tiene el arma y su estación, él disparará enfrente de los ojos de sus enemigos.



Forma alterna: TRISKELION

La forma alterna de **Trace** (Triskelion), se mueve como cualquiera de las de otros cazadores. Es voluminosa y su ataque es rápido y doloroso para su objetivo, pero no es una buena opción para las modalidades Nodes o Defender, ya que el Triskelion podrá sacarte de la superficie.

TIP RÁPIDO

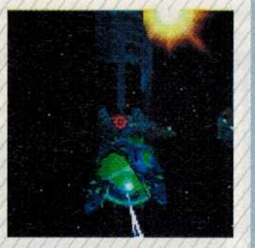


El Triskelion tiene el poder de encubrir, y el Imperialist te da la facilidad de desaparecer. Usa su invisibilidad para sorprender a tus diferentes adversarios.

SYLUX

Segundo lugar debajo de **Samus** por el honor del mejor cazador, **Sylux** es un peleador versátil y lleno de recursos, con tiros certeros y una forma alterna explosiva.

TIP RÁPIDO



En arenas que tengan poca gravedad, como Head Shot y Transfer Lock, **Sylux** puede viajar largas distancias en el aire en su forma alterna. Libera tres bombas rápidamente mientras te mueves. La tercera explosión enviará al Lockjaw a volar por un buen rato.

MODO:

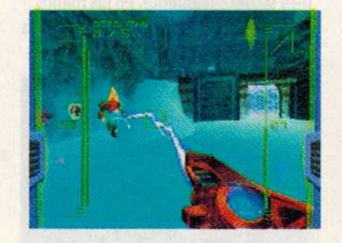
El Shock Coil puede agotar la energía de los enemigos de **Sylux** y agregarla a sus mismas reservas, haciéndolo un gran cazador para el modo **Capture**, el cual envuelve mucha persecución y escape, y **Survival**. Un cazador bajo la forma de ataque de Shock Coil puede girar para volverse un objetivo más pequeño. Si lo hace, él dejará el **Octolith**.

ARENA:

El Shock Coil le da a **Sylux** una ventaja en arenas abiertas como **Stasis Bunker, Data Shrine, y Celestial Gateway**. Las cargas eléctricas del cazador le permiten golpear enemigos sin apuntarles y mantenerlos al margen mientras no tengan a dónde correr.

Arma afín: SHOCK COIL

El Shock Coil envía un arco eléctrico que golpea cualquier cazador que esté en el rango. Mantén presionado el botón de disparo para sostener el ataque (entre más tiempo, mayor es su poder). Los disparos continuos son mucho más conservadores con tus municiones que otro tipo de armas afines. Cuando **Sylux** está usando el Shock Coil, ganará un poco de energía mientras tu objetivo la pierde.



Forma alterna: LOCKJAW

El veloz Lockjaw de **Sylux** es un tanque flotante que avanza lentamente sobre el suelo y no disminuye su velocidad en las colinas, permitiéndote cruzar pequeños espacios. Las bombas de la forma alterna te impulsan en el aire, similar a como lo hace **Samus**. Las primeras dos bombas que el Lockjaw arroja, crean un cable eléctrico entre ellas. Al poner la tercera, todas detonan. Si un enemigo es capturado en la explosión, el resultado será devastador.





Select, atrás, más atrás, start.



Año 1 No 3
Marzo 1992

Portada:
The Simpsons

Conoce a:
Zelda III
T.M.N.T. III
Manhattan Project

Cursos Nintensivos de:
The Simpsons
Zelda
Total Recall
Pilotwings

Especial de juegos electrónicos Las Vegas ' 92



TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

Yo me llamo Fidel, me gusta mucho el Nintendo. Tengo juegos bonitos como Teenage Mutant Ninja Turtles I y Robo Warrior. En este juego no hay problema de nada, pero en Tortugas, sí, verán: Estaba yo jugando cuando por buena suerte hice pedazos el tecnódromo Guardián. Pero lo peor fue dentro, pues pensando que podría encontrar fácilmente a Shredder me di cuenta que era un laberinto. Me iba de un lado a otro hasta que me eliminaron. No quise continuar porque pensé que por más que quisiera no lo encontraría, por eso cuando salió esta revista pensé: "Les escribiré, estoy seguro de que me ayudarán".
¿Cómo puedo encontrar a Shredder?

Fidel C. Correa G.

Antes que nada felicidades porque has llegado muy lejos en este juego que, la verdad, no es tan fácil. Estás ya muy cerca de conquistarlo. Estuvimos a punto de incluir en este número un Curso Nintensivo porque hay muchos amigos mucho más atrasados que tú, pero tu carta nos hizo pensar en que el mejor tip, secreto y estrategia que te podemos dar para este juego o cualquier otro, e incluso para toda tu vida, es que no te des por vencido. Sigue tratando, haz mapas y desarrolla tus estrategias. Esperamos que pronto nos escribas diciéndonos que ya lo terminaste. De todas formas te prometemos un Curso Nintensivo de Tortugas I muy pronto ¡Ah! y mientras te invitamos a leer en este número "El Control de los Profesionales".

Yo soy Gilberto Reynoso y quisiera preguntar si los cartuchos del Nintendo son compatibles con los del Súper Nintendo.

Gilberto Reynoso H.

Quisiera hacerles algunas preguntas:
¿Qué pasará con las personas que tienen el sistema NES ahora que salió el Súper NES? ¿Los títulos del Súper NES son exclusivos para este equipo o habrá títulos como Simpsons, T.M.N.T., Batman, Contra, etc.?

MANUEL Salgado S.

El NES y el Súper NES son 2 sistemas distintos y por tanto los juegos de uno no "le quedan" al otro; sin embargo, si tú tienes el Nintendo (NES) seguirás disfrutando de muchos juegos que se harán exclusivamente para este sistema por muchos fabricantes que saben cuántos millones de equipos como el tuyo hay por todo el mundo. Estos juegos serán cada vez más creativos y mejor hechos. Es como el autoestereo de un automóvil. Aunque ya salió el Compact Disc no quiere decir que ya no habrá audio-cassettes para tu autoestereo.
En cuanto al Súper Nintendo todos esos títulos que mencionas y muchos más saldrán con los sensacionales gráficos y el espectacular sonido de este equipo (ve la sección Bola de Cristal).

Tengo 17 años; soy un gran admirador de su revista y un gran jugador. Considero que Club Nintendo es bastante buena porque saca de dudas en lo referente a videojuegos de Nintendo, su contenido es fantástico, es amena y muy necesaria para nosotros los fanáticos del Nintendo.
Pocos estrategias generales sobre muchos juegos así como increíbles súper secretos; me gustaría que abrieran un espacio para recibir las cartas de los jugadores y así intercambiar ideas.

Israel Avelar Reyes

Esta revista es de ustedes, los fanáticos de Nintendo y para que compartas tus secretos tenemos la sección S.O.S.

Soy un joven de trece años y acabo de leer Club Nintendo y me agradó saber que ya hay una publicación mexicana sobre los videojuegos de Nintendo a la altura de revistas como Nintendo Power. Contiene todo lo que un joven como yo quiere saber. Como sugerencias me gustaría que tuviera más páginas, más tips y que hubiera una sección en la que publicaran las cartas de los lectores.

Salvador Torres M.

Sergio M. González, Marcos S. Pérez, Javier Oliver, Víctor H. Gómez, Jorge A. García, Omar Irauen, Daniel Rodríguez, Sergio y Fabián Robledo y Antonio García nos hicieron las mismas sugerencias. Ahora Club Nintendo ya tiene más páginas.
Gracias a todos por sus comentarios y sugerencias.

LOS RECORDS

Les mando unas fotografías de cuando acabé el juego de Megaman 2.
Estas fotos son para su sección de récords porque leí en El Control de los Profesionales que podíamos mandarlas.
Espero que las publiquen en su revista lo más pronto posible.

Guillermo Guzmán
Guadalajara, Jal.

Gracias por tus fotos. Estás estrenando la sección de récords junto con Hugo Hicks R. que nos demostró haber acabado Castlevania 3 y con Javier Santamaría C. que también terminó Simpsons antes de haber visto el curso Nintensivo que aparece en este número.

Los invitamos a seguir mandando fotos de altos puntajes o récords logrados en distintos juegos. Tal vez no publiquemos todas las fotos, pero son necesarias para demostrar que lo lograron. Por ejemplo Mr. Dream noqueado, más de 150,000 en Tetris, 20 High en Dr. Mario, máximo puntaje en Battletoads o cualquier récord importante que logres.

RECORDS

Megaman 2
Guillermo Guzmán Amezcua .... terminado

Simpsons
Javier Santamaría .... terminado

Castlevania 3
Hugo Hicks .... terminado

Megaman 3
Felipe Butrón .... terminado
Julio César Gaviño .... terminado
Gustavo E. Cruz .... terminado

Dr. Mario, de una página y un tercio con Los Récords

En nuestra cuarta edición de Club Nintendo tuvimos un mini Dr. Mario; parece ser el más corto de la historia. Sólo se respondieron unas cuantas preguntas, algunas de ellas en referencia al nuevo sistema de Nintendo; el SNES. La sección de Los Récords se la llevó Guillermo Guzmán, de Guadalajara, que nos envió sus fotos de **Megaman 2**.

48 páginas

Dato curioso:

Esta portada nos dio mucha lata, ya que al momento de llevarla a producción nos dijeron que no podía salir una revista así (de cabeza), que la someterían a consejo y que nos avisaban, al día siguiente nos dieron el sí, porque unos niños la vieron por casualidad en la planta y les gustó.

¿Qué hay dentro de...? Winter CES

En este reporte del viaje a Las Vegas, pudimos darles los pormenores de uno de los dos eventos internacionales más importantes de los videojuegos. Ahí Axy y Spot analizaron los títulos de lanzamiento de aquella época, los de NES, SNES y Game Boy. La imagen que vemos en el centro de la página fue sacada del press kit que Nintendo dio en el evento.



¿Qué hay dentro de...?

WINTER CES

MUESTRA INTERNACIONAL DE JUEGOS ELECTRONICOS

Club Nintendo hizo las maletas y partió rumbo a Las Vegas para asistir a una de las 2 muestras internacionales de videojuegos que cada año se llevan a cabo en Estados Unidos, con la participación de los más importantes fabricantes de cartuchos para Nintendo, Game Boy y por supuesto Súper Nintendo.

El lugar donde se llevó a cabo esta ocasión era gigante y ahí AXY y SPOT pudieron analizar los próximos juegos que serán lanzados por estas compañías para que tú los conozcas antes que nadie.

Muchos de estos juegos ya están listos e incluso ya están en México, muchos acaban de salir y no tardarán en llegar y algunos otros tardarán todavía algún tiempo porque los están perfeccionando y detallando para que cuando lleguen tengan más reto, trucos y secretos. Por ejemplo, SPOT batió récord y terminó Battletoads para Súper Nintendo ¡en menos de 2 minutos!... sólo que el cartucho no estaba terminado y nada más tenía una escena del primer nivel. Ah, pero eso sí, el juego promete ser todo un acontecimiento cuando esté listo.

A este evento también asisten compradores y distribuidores de todas partes del mundo y aunque no es exclusivo de videojuegos porque es en general de artículos electrónicos, tal vez el área más grande e importante de toda la muestra sea precisamente la de Nintendo. Así es que imagínate todo lo que se presentó en esta muestra de invierno.

Por supuesto, también estuvo C.ITOH para analizar los juegos que ya encargó para traerlos a México.

Ahí se analizaron algunos cartuchos que por tener tanto inglés es difícil que interesen al mercado mexicano; lo que sí te podemos asegurar es que los cartuchos que traerá a México y que traigan el rombo de garantía C.ITOH, serán sensacionales.

¡A propósito! Algunos fabricantes nos preguntaron si sería bueno hacer juegos de investigación en español, pero la mejor opinión es tuya. Escríbenos si para ti sería interesante.

Bueno, seguramente tú quieres saber de todos los nuevos títulos que pronto tendrás jugando en tu NES, Game Boy y Súper NES, pues bien, lee tus secciones Bola y Bolita de Cristal.

19

Curso Nintensivo ZELDA

Este título se robó toda la atención de los colaboradores de la revista, sobre todo por parte de investigación y diseño. La elaboración del mapa principal fue toda una odisea, ya que como lo hemos mencionado, no había las herramientas modernas que tenemos ahora.

Dato curioso: El mapa fue trazado con estilógrafo y coloreado con plumón, además de fotocopias en papel de color. Para la ilustración del fondo se quemaron las orillas de la cartulina y se le vació café para el efecto.





Información SuperNESesaria

Si te encantó la adaptación de Súper Mario Bros. para Súper NES, espera a que conozcas la tercera parte de la Leyenda de Zelda.

Muchos lugares contienen secretos, y hay muchas formas de descubrirlos.

Un diabólico brujo llamado Ganon ha secuestrado a la princesa Zelda y Link decide salir en su búsqueda.

Las hadas recuperan tu energía, al igual que en los anteriores juegos.

El tipo de juego es parecido al primero de la serie, sólo que esta vez con los gráficos y sonido de Súper NES. Además la aventura tiene muchísimas escenas más, ya que no sólo cuenta con la tierra de Hyrule y los laberintos como en la primera parte, sino que tiene "warps" para avanzar a mundos paralelos, los cuales son igual o más grandes que el mismo Hyrule. Encontrarás laberintos que, a diferencia de los que conoces de la primera parte, hay algunos que tienen más de 4 pisos; por supuesto que está lleno de secretos, acertijos e incógnitas que sólo tu astucia, habilidad y sexto sentido podrán descubrir y resolver.

Con más armas y aditamentos; algunos te dan gran fuerza.

La tierra de Hyrule es vasta, ayuda a Link a recorrerla toda.

Hasta fenómenos naturales como lluvia y niebla están en contra de Link.

Si el reto crece también lo hará el número de objetos que te pueden ayudar y los movimientos de Link, ya que además de usar su espada, podrá empujar, jalar o recoger objetos, para descubrir muchas cosas y para seguir avanzando.

Así que si tú estabas buscando un gran juego de aventuras para tu Súper NES, Zelda III te dejará muy satisfecho. Juégalo y te convencerás.

Información SuperNESesaria

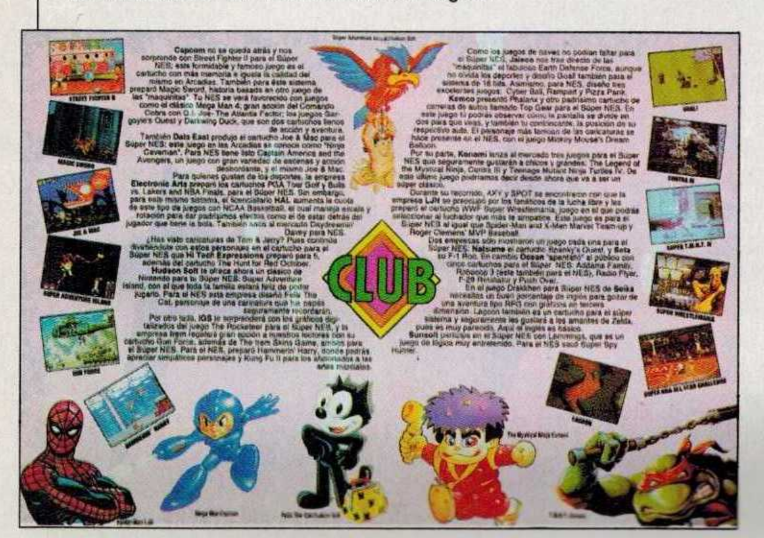
The Legend of Zelda: A link to the past estaba por llegar y un previo era lo más indicado. En éste hablábamos de un diabólico brujo llamado Ganon. Ahora sabemos mucho más de él.



Curso Nintensivo

Reportaje especial del Winter CES

Nuestro artículo central fue dedicado a los juegos más importantes mostrados en el show de Las Vegas.



La imagen destacada



ÚLTIMA PÁGINA
MAYO 2006

Este mes ha llegado a su fin, pero para gusto de muchos fans como nosotros, el E3 nos dejará una oleada de títulos que nos mantendrá entretenidos por el resto del año. Mientras, les recomendamos que se adentren en el universo de **Samus Aran** en **Metroid Prime Hunters** o que llamen a sus cuates para enfrentar una enloquecida partida de Tetris DS, del que por cierto, en nuestra siguiente edición, les traeremos varias estrategias para que le saquen todo el provecho a este divertidísimo título de NDS. Y como estamos en plena euforia pambolera, haremos un recuento de los mejores juegos de este popular deporte, desde sus inicios y evolución, que lo han orillado a adoptar el aspecto realista que observamos en estos días. ¡Nos vemos en junio!

Over the Hedge (GCN)

De las tiras cómicas a la pantalla grande, y de allí a los videojuegos por parte de Activision. **Over the Hedge** es la historia de un grupo de graciosos animales parlantes que cohabitan con los humanos. La historia nos muestra cómo un oportunista mapache de nombre **RJ** y sus amigos, la tortuga **Verne**, la ardilla **Hammy** y la mofeta **Stella**, se dan cuenta de que cerca de su territorio están construyendo casas para humanos. Al ver las ventajas que les traerán sus nuevos vecinos, deciden ir a la aventura y explorar el terreno. El juego está diseñado para que, junto con un amigo, disfrutes de forma interactiva esta divertida aventura.



X-MEN: The Official Movie Game (NGC)

Así como ocurrió en **The Lord of the Rings: The Return of the King**, aquí también se mezclan partes de dos películas en un mismo videojuego. Esta aventura, que viene a acompañar la tercera parte –y al parecer última- de las cintas de **X-MEN**, iniciará con un resumen de los mejores eventos de **X2: United**, como la increíble lucha contra **Lady Deathstrike** y demás mutantes incluyendo al poderoso **Magneto**. Inmediatamente después comenzarán las mejores escenas extraídas directamente de la última película, que retoma el camino de los juegos de acción, en lugar de la aventura/RPG que se vivió en los pasados **X-MEN Legends**. ¿Estás listo para decidir el destino de los mutantes?

Superman Returns (GCN)

Al hombre de acero no le habían hecho justicia en sus últimos videojuegos; por un lado tuvimos el fracaso de Titus en el Nintendo 64 (**Superman 64**), y por el otro, el "intento fallido" de Atari con **Superman: Shadow of Apokolips**; pero ahora, con el resurgimiento del héroe de Kriptón en la pantalla grande, Electronic Arts toma las riendas para brindarnos un título digno de **Kal-El**, uno de los mayores exponentes de los cómics, creado por Joe Shuster y Jerry Siegel. El videojuego no sólo se centrará en los hechos ocurridos en la película, sino que también tendrá partes del cómic que expandirá la historia, incrementando las situaciones de acción y mostrándote a un verdadero paladín de la justicia. Gráficamente se nota la técnica de EA para lograr escenarios y texturas apegados a la realidad; pero de sus demás características te platicaremos el próximo mes.



Rumbo al Mundial

Desde el inicio de los videojuegos, no sólo los dragones, alienígenas u otros seres intergalácticos han dominado las historias principales; los títulos de deportes nacieron por el interés de los jugadores de disfrutar de forma virtual su pasión por el automovilismo, hockey, básquetbol, y en especial del futbol *soccer*. Por ello mismo y tomando como pretexto el próximo Mundial de Fútbol en Alemania, te hemos preparado una sección especial dedicada a todos aquellos títulos de pambol que marcaron nuestra historia en los juegos de video. ¿Te acuerdas de **I.S.S.S. Deluxe, Goal 2** o **Capcom Soccer Shoot Out**? ¿No? Pues no te preocupes, nosotros te transportaremos al pasado, presente y futuro de este género en las consolas de Nintendo.



Contigo es posible

Ahora, el futuro está más claro

Conéctate al **Observatorio Laboral**, tu ventana para ver carreras, requisitos, tendencias y ocupaciones.

Todo lo que necesitas saber para tomar la decisión más gruesa: **qué vas a hacer en la vida.**





www.observatoriolaboral.gob.mx



Construyendo un México fuerte con oportunidades para todos

www.stps.gob.mx